平成５年７月30日発行　第８巻第13号通巻95号　昭和62年５月６日第３種郵便物認可

必殺荒ワザ増刊

最新格闘ゲーム



スクープ 機動戦士ガンダム

ワールドヒーローズ2／マッスルボマー
マーシャルチャンピオン
ファイターズヒストリー
ファイヤースープレックス／ダークエッジ
トップランキングスターズ／ナックルヘッズ
タオ体道／タイトルファイト
餓狼伝説2
ストリートファイターII／ダッシュ／ターボ

雑君保プ 4コママンガ
格闘ゲームのすべてがココに!!

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No. 95
980yen

最新格闘ゲーム
必殺荒ワザ増刊
No.95
月刊ゲーメスト

平成5年7月30日発行
第8巻第13号通巻95号
昭和62年5月6日
第3種郵便物認可

発行人●加藤　博／編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9326

定価980円
(本体951円) 送料91円



雑誌03660-7 Printed in Japan
T1003660070986

平成５年７月30日発行　第８巻第13号通巻95号　昭和62年５月６日第３種郵便物認可

BATTLE GAMES

必殺荒ワザ増刊

最新格闘ゲーム



スクープ

機動戦士ガンダム

ワールドヒーローズ2／マッスルボマー

マーシャルチャンピオン

ファイターズヒストリー

ファイヤースープレックス／ダークエッジ

トップランキングスターズ／ナックルヘッズ

タオ体道／タイトルファイト

餓狼伝説2

ストリートファイターII／ダッシュ／ターボ

雑君保プ 4コママンガ

格闘ゲームのすべてがココに!!

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No. 95

980yen

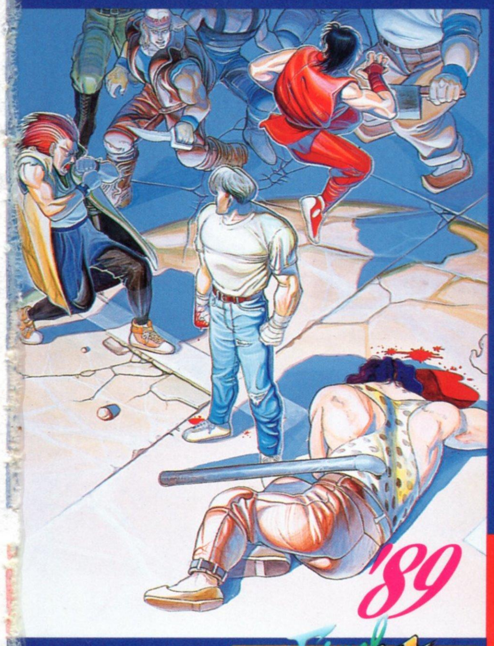
最新格闘ゲーム

必殺荒ワザ増刊

7月号増刊

新声社

俺たちの闘魂に終着点はない







Final Fight

ストライダー飛竜

LOST WORLDS

ゲームを超える興奮（ビッグファイト）、まだ見ぬ目標（ターゲット）への闘い（チャレンジ）は続く！



裂帛の気合とともに、鍛え上げた肉体がぶつかり合う…
それぞれに個性豊かなキャラクターが
プレイヤーの分身となってあばれ回る格闘ゲームを通して
カプコンは、ゲームの新しい地平を切り拓いてきました。
しかし、現在は、常にひとつの通過点に過ぎません。
もっとパワフルな技と、より魅力的な肉体、
今以上のドキドキ、ワクワクを求めて
カプコンはこれからも挑戦（チャレンジ）を続けます。

CAPCOM®
FIGHTING ACTION GAMES


©CAPCOM 1993 イラスト/原 哲夫
CAPCOM PROFESSIONAL WRESTLING ASSOCIATION
'91
STREET FIGHTER II
'93
Muscle Bomber
マッスルボマー
THE BODY EXPLOSION
CWA
株式会社カプコン
■国内営業本部：〒540大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号　■東京支店：〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
■カプコンソフト情報：大阪/(06)946-6659　東京/(03)3340-0718　札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040　名古屋/(052)571-0493　広島/(082)243-6264
松山/(0899)34-8786　福岡/(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。


THE 100MEGA SHOCK!
新見参
12の刃が、超激突！
超スクープ!!
8月4日
新発売
118メガ
28,000円(税別)
侍格闘大活劇
SAMURAI SPIRITS™
サムライスピリッツ
© SNK 1993
大好評100メガショックに、対戦史上をぬりかえるすごい奴。なんと総勢12人に秘められた、刀と素手のダブルアクション。かつてない奥義、忍法、秘剣の数々。新・怒りシステムやアイテムもひっさげて、超過激カタナバトル近日見参！
株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 06-338-8188


The Future Is Now
SNK
そなたの首は拙者がいただく。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



月刊ゲーメスト
必殺荒ワザ増刊

最新格闘ゲーム

CONTENTS

完全独占情報!!

機動戦士ガンダム——6

すぐに役立つ基礎講座

ワールドヒーローズ2——10
マッスルボマー——20
マーシャルチャンピオン——28
ファイターズヒストリー——36
ファイヤースープレックス——42
ダークエッジ——48
トップランキングスターズ——54
ナックルヘッズ——58
タオ体道——62
タイトルファイト——68

どこまでも役立つ超絶神技講座

ワールドヒーローズ2——74
マーシャルチャンピオン——102
餓狼伝説2——108

新格闘ゲーム進化論

格闘ゲームの流れ——117

これを読めばママもOKよぉ!

ストリートファイターII／ダッシュ／ターボ——121

編集後記——120
プレゼントのお知らせ——142

SCOOP

さすがは緊急増刊!!
このスクープは並じゃない!!

機動戦士ガンダム BATTLE GAMES

（バンプレスト）

増刊号にして
このスクープ。
おいしい、お
いしすぎるぞお。

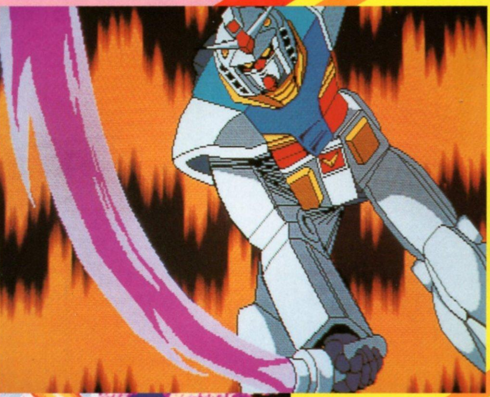
ついに実現！モビルスーツによる対戦ゲームの登場だ！

ガンダムファンはもう涙もの！だって自分の手でMSが操れるのだもの、こんなうれしいことはないよね！

担当：ずるずる



スクープ





ガンダムで対戦ができる！

バンプレストから今までに発売されたガンダムシリーズはすべてSDものであったが、ついにリアルタイプのガンダム、それも対戦型として登場するのだ！

「えっ、対戦?どうやって?」

簡単じゃないですか、殴ったり蹴ったりするんですよ！

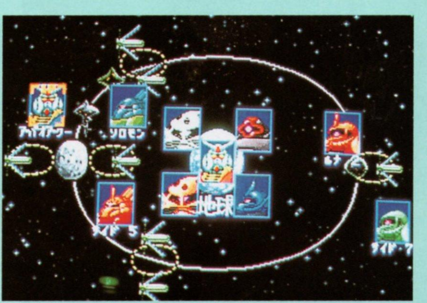
「でも武器があるでしょが！」

もちろん使うよ。ビームライフルとか、ジャイアントバズーカとかね。でも投げ技がないんだよね。なぜって?それはほとんど存在しなかったからではないかな。やはりモビルスーツ戦といえば銃撃戦だもんね！

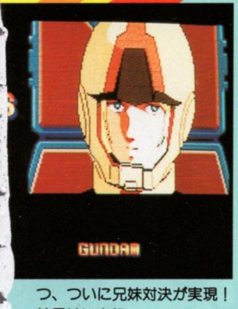
6タイプ、10機から選ぶ

今回使用されるシナリオは、初代ガンダムのストーリー。そう、モビルスーツの型が一番シンプルなころのものだ。当然出てくるパイロットも、そのストーリーに合わせてあり、実際にテレビを見ていた人に違和感がないようになっている。

肝心のモビルスーツだが、初代ガンダムでよく登場した6タイプ（連邦軍からはガンダム、ジオン軍からはザク、グフ、ズゴック、ドム、ゲルググ）を使用でき、これにセイラ専用、シャア専用が加わり、計10機の中から選択する。さあてどれを選ぼうか！



これがガンダムの世界観。最終ボスはいったい…。



つ、ついに兄妹対決が実現！結果はいかに。

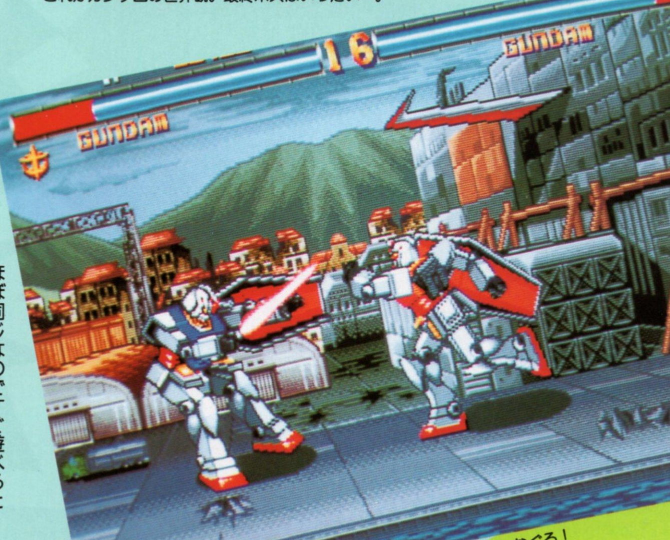
こう遊ぶのだ

MS6体、10種の中から自分のMSを選んだらゲームが始まる。

1人プレイのときはシナリオモード、2人プレイのときは、対戦モードとなり、2本先取制のゲームシステムだ。

従来の対戦ものとルールはほぼ同じなのですぐ遊べるところがいいよね。もちろんコンティニューもできるし、乱入もOKだ。

では、気になる操作に入っていくとしよう。



おおーっとセイラさんがアムロぶんなぐる！

MSを操作するぞ！

さあ念願のMSの操作の方法を紹介しよう。

操作系は、前、垂直、後ろジャンプに前進、後退（ガード）に前、下、後ろ入力によるしゃがみの8方向レバーが1本と、弱攻撃と強攻撃という、A、B、2ボタン方式。

弱と強の違いは、技の大小の違いでもあるが、特に違うのは、特殊攻撃をしたときでライフル系でたとえると、弾のスピードが変わってきたりする。

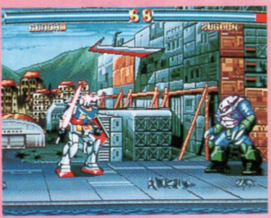
またボタンを押すことにレバー上下の入力を加えると、上段、下段の攻撃もできる。さてお次は各MS自体の紹介だ。

RX-78 ガンダム

ガンダムは、アムロ専用とセイラ専用のものと2タイプ存在するが、ボディの色が多少違う以外は、性能はまったく同じ。どちらを選ぶかは好みの問題である。
装備は、ビームサーベルと盾。これに特殊攻撃のビーム、ライフルとバルカンが加わる。さて特殊攻撃だが、レバー(敵が右にいる場合)↓↘→にボタン押しでビームライフルが撃て、ボタン連打でバルカンが撃てるぞ。






ダキューン! 強力な飛び道具のビームライフル。


射程はないが、それなりに使えそうなバルカン。

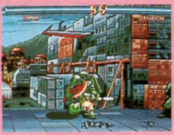
MS-06 ザク

性能的には見劣りするが、使いやすさは一番。さてこのザク、一般兵と、シャア専用機の2タイプ。アニメ同様にこの2タイプには違いがある。そう、スピードだ。
装備は、ヒートホークと肩シールド。これに特殊攻撃としてクラッカーとミサイルがある。
その特殊攻撃だが、レバー↓→↘にボタン押しでミサイル、レバー→↓↘にボタン押しでクラッカーだ。






ザクの対空兵器はこれ、クラッカー。


ザクの飛び道具は、地上スレスレのミサイル。

MS-07 グフ

対MS用として生まれたグフ。やはりザクよりも強力。パイロットはもちろんランバ=ラル。この機体は一つなので、同キャラ対戦はない。
装備は、ヒートロッド、盾。
特殊攻撃は、レバーを←でためてボタン押しで電撃付きヒートロッドになり、ボタン連打により5連装のバルカンが撃てるぞ。




近くにきたら右手のバルカンが火を吹くぜ!


このヒートロッドはかなり厄介だぞ。

MS-09 ドム

ダッシュ力があり、攻撃力の高いドムであるが、その重量からかジャンプ力が低い。
機動力がウリなドム、ちょっと1画面の中では狭さそう。
装備は、ヒートソード。これに特殊攻撃が加わる。A、Bボタン押し溜めで放すと拡散ビームが出て、レバー←↙↓↘→にボタン押しでジャイアント・バズーカが発射される。
これも同キャラ対戦はない。




ズガゴーン！やっぱでかいジャイアント・バズーカ。


全MS中、近距離で一番怖いのがこの拡散ビームでは。

MSM-07 ズゴック

水陸両用として開発されたズゴック。強力な武器を持ち、防御力も高い機体である。
このズゴックには、一般兵用のものと、パワーアップ版のシャア専用の2タイプがある。ダッシュ力の違いのみで装備には変わりはない。
装備は、アイアンネイル。
特殊攻撃は、レバー↓→にボタン押しでメガ粒子砲が撃て、レバー←の溜めからのボタン押しでヘッドアタックができる。




うっかりくらうと大ダメージになるヘッドアタック。


意外に強力、あなどれないメガ粒子砲。



MS-14 ゲルググ

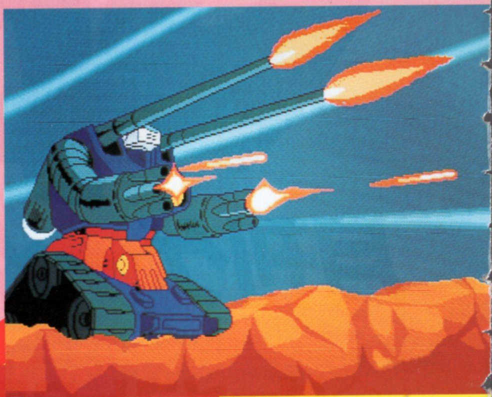
非常に高性能なモビルスーツで、ガンダムとは互角か、それ以上と言われる。
このMSにも一般兵用のものと、シャア専用の2タイプが存在するが、この2タイプには、性能の違いはない。
装備は、ビームナギナタと盾。特殊攻撃は、ボタン連打による百烈突き、レバー↓→→にボタン押しで撃てるビームライフルがあるぞ。

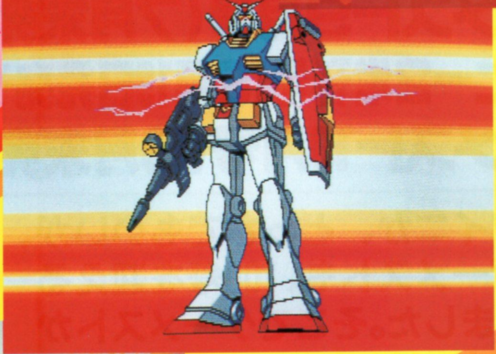





高性能なMSには高性能な武器がある。これがゲルググ用ビームライフルだ。

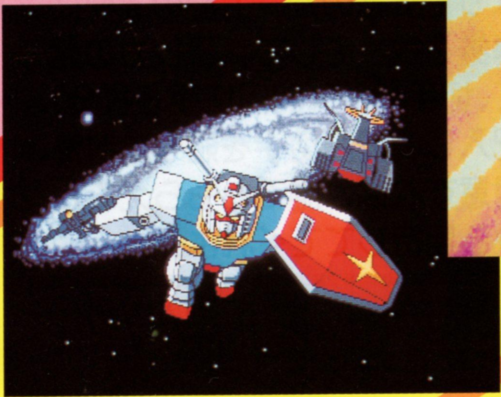

ビシビシビシ。単なる百烈突きと見るかどうかは君次第。

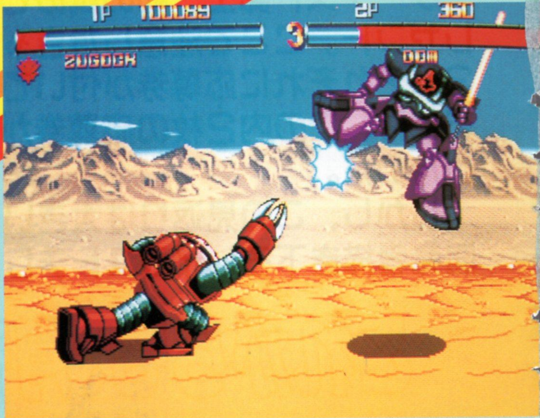












陸上だからってなめるなよ！バキッ！

月刊ゲーメストが10月号
(8月末発売号)で、100号を迎えるのだ。
そこで愛読者の方、全員に感謝の
気持ちを込めまして、全員プ
レゼントを企画しました。

GAMEST 100号達成記念

月刊ゲーメスト

テレカ全員プレゼント!

☆ゲーメスト9月号(7月末発売)
☆ワーヒー2増刊号(8月19日発売予定)
☆ゲーメスト10月号(8月末発売)

この3冊を買い逃すな!!

モウか、ツイニか、どっちでもいいが、とうとうゲーメストも、100号を迎えることになりました。そこでゲーメストから、素敵なプレゼントのお知らせです。

ゲーメスト誌上、初の試みである、全員プレゼント。ここで注意しなきゃいかんのが、3冊それぞれに応募券が付いていて、応募するには、この内2枚の応募券が必要ということなのだ。

しかし、この見返りは大きいぞ!!メーカー開発者描き下ろしイラストテレカだ!

人気メーカー開発者描き下ろしイラストテレカが誰でももらえてしまう〜。

くわしいことは、本誌で追い追い紹介していきますので、ここでは簡単に説明します。

まず必要になってくるのが、上記の3冊についている応募券2枚、そして、テレカの発送手数料として、切手496円(62円切手8枚分)、自分の住所を記入し、62円切手を貼った封筒、以上の3点を用意すれば、誰でももらえてしまうのだ。今から期待しててくれよ!!

これからも、月刊ゲーメストの応援をよろしく!!

BATTLE GAMES

すぐに役立つ

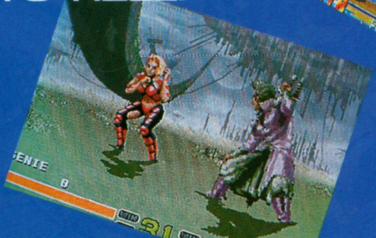
必殺荒ワザ増刊
「最新格闘ゲーム」

第一部 徹底基礎講座

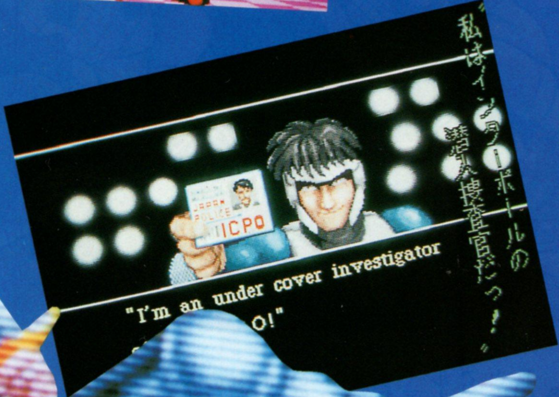
お待たせしました。すべてのビデオゲームファンに贈る至宝の一冊。この第一部を読めば今ゲーセンにある格闘ゲームはたちまちマスターできるのだ。読まない奴はGO TO HELL!













P.10⇨ワールドヒーローズ2
P.20⇨マッスルボマー
P.30⇨マーシャルチャンピオン
P.36⇨ファイターズヒストリー
P.42⇨ファイヤースープレックス
P.48⇨ダークエッジ
P.54⇨トップランキングスターズ
P.58⇨ナックルヘッズ
P.62⇨タオ体道
P.68⇨タイトルファイト

WORLD HEROES 2

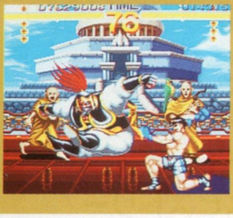
ワールドヒーローズ2

担当：DON

場所と時をこえ、今再びあの戦いが始まる・・・

あの戦いから1年が過ぎ、今、真の史上最強の戦士を決定すべく戦士たちが集まった





ワーヒー2とはこんなゲームだ

世界中のさまざまなヒーローを思いのままにあやつって1対1の格闘（というより、これはまさに戦いだ）をするのがこのゲームの特徴だ。

プレイヤーは個性あふれる14人のキャラクターの中からマイキャラを選び自分の分身を含む14人のヒーローたち、そして未知の敵へといどんでいく。

試合のルールは簡単、ノーマルかデスマッチのいずれかの試合を選んでそれぞれのルールにしたがって戦っていく、それだけだ。ノーマルモードの時は相手の体力をなくせば1セット取ることができ、3本で1試合、それを2本先取すれば勝ちとなる。

デスマッチモードは特殊なルールになっていて、後述部で説明するが、このモードだと戦いのかけひきが非常に重要になってくる。

各キャラともパンチ、キック、投げ&挑発ボタンの3ボタンと8方向レバーで操作するのだが、各キャラとも必殺技をコマンドで出せる。

技を駆使して頂点に立て！



世界各国を舞台にして戦いはくりひろげられる。敵を倒せ！

基本操作

8方向レバーでキャラを動かし（当然2D画面なので上下移動はない）、パンチ、キック、投げの3つのボタンで技を出す。コマンド（各キャラ別）を入力する必殺技もある。

ボタン操作

パンチ、キックを出すにはおのおの対応ボタンを押せばいいのだが、その押している時間によって小攻撃と大攻撃の2つの攻撃が使いわけられる。

時間の条件はボタンを押している時間が0.1sec未満なら小、0.1sec以上なら大の攻撃となるのだ。



これは大技、ダメージも大きいがスキも大きい。

こちらは小技、ボタンを離すのが遅れないよう注意。

連続技

前作ワールドヒーローズでは小パンチや小キックの連打ができたため1度気絶してしまうと連続してハメられることがあったのだが、今回はそのようなことを防ぐため新たに「連続技システム」が採用された。

例えば密着状態で立ち小パンチを連打すると小技連打ではなく、ジャブから回し蹴りになって技がそこでいったん止まるのだ。これによってハメはなくなった。

ちなみにしゃがんでの小パンチや小キックは2～3発しか入らないぞ。



最初のジャブから始まって立ち小キック～大キックとつながる。強いぞ。

ステージ

ステージはゲームスタート時や乱入時にノーマルとデスマッチのいずれかから選ぶ。

デスマッチ

デスマッチは8種類の個性的なステージのいずれか（これは乱入したキャラやコンピュータのキャラによって決定される）。10カウント制のシーソーゲージマッチで相手と戦うのだ。

ボーナス

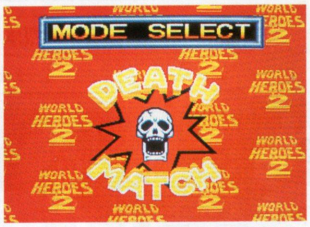
3人目と7人目のあとにはボーナスステージがある。それぞれ柱を壊すのと女性を助ける（?）ステージだ。



こちらは6つの仮面（?）を全て破壊せよ！全て破壊すれば女の子からの熱いキッスが。



柱を破壊するステージ、何ケ所かあるヒットポイントを壊せ！壊すと坊さんが…。



これはステージ選択画面。ここで選ぶ。



地雷がいたる所にうもれている。一度ふっとぶと連続でふっとぶこともある。



床を円形ノコギリが動くステージ。うまくジャンプしてかわすことが大切だ。



両端のカベについているトゲトゲが痛々しいステージ。当然当たると痛い。



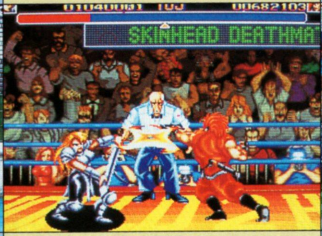
金アミ密室デスマッチ、逃げ場はどこにもないので攻めるしかない！



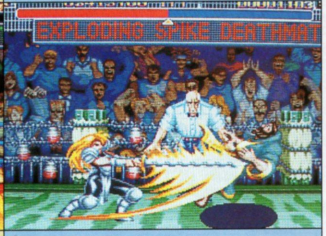
あやしげな背景がグーなステージ。突然の電撃に気をつけよ！



油が流れているステージ。油の流れを味方にした方が勝ちだ。



見た目はノーマルだがなんと負けた方は頭を丸めなければならないぞ。



両端のロープにしかけられたパイナップルが怖いステージ。追いこまれるな。

処理速度の高速化とは?

ワーヒー1から様々な改良を施され、大幅パワーUPをはたしたワーヒー2。

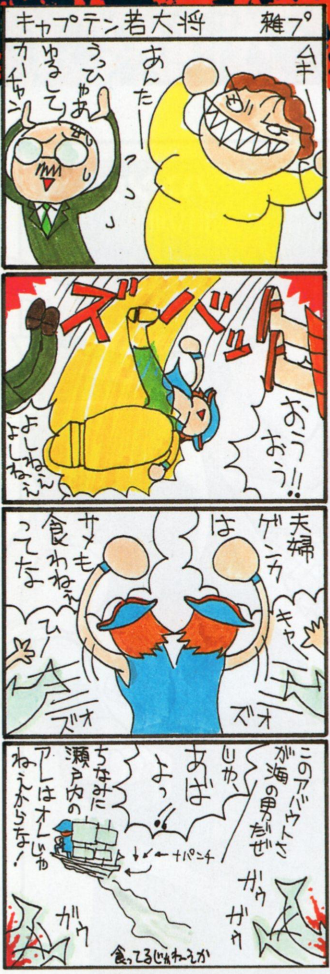
システム上の主だった改良点、変更点は、ゲームスピードのUP、デスマッチモードとそれの選択方法、飛び道具のはね返し等が挙げられる。この中でもっとも成功したと思われるのがゲーム速度のスピードUPだ。

これは、ただ単に処理にかかっているウェイトを軽くしたのではなく、各キャラごと、各技ごとにスピードに変化をつけ、キャラの差別化（性能差、特徴づけ等）を見事に成し遂げている。

前作ではどのキャラも一様に移動速度が遅かったが、2ではドラゴンがめざましい敏捷性を身につけ、すばやい身のこなしをウリにしているほか、ハンゾウとフウマでも移動速度や技のスキに変化がもたらされて性格の違いを印象づけてくれる。

こうすることで、スムーズな操作、スムーズなゲーム進行が可能になり、プレイヤーに「操作からくる」不快感をあたえないよう改善されているのだ。

ほかにも、改良点や実験的に取り入れられている要素がある。これらがうまくいっているかどうかは、君達自身の手でプレイして確かめてみてくれ。





前作より引き続いて登場。忍者らしく軽い身のこなしと烈光斬、光龍破など多彩な必殺技を駆使して史上最強を狙う。ハデさはないがその実力は折り紙つき。

伊賀忍術の奥技をみせるでござる!!

ハンゾウの特長としてまずあげられるのは、なんといっても強力な飛び道具の烈光斬&ダブル烈光斬と無敵の必殺技、光龍破の強さがある。これらの技抜きではハンゾウはかたれないほどだ。

コンピュータに対しても、烈光斬でとびこませて光龍破で迎え撃つ、俗にいう「黄金パターン」だけ覚えればほとんどの敵を勝ち抜けるほどハンゾウは基本をおさえればかなりイケるキャラだ。

忍法光輪渦斬も強い、あまり使う場所はないものの、全身を武器とするこの技は敵にとってはこわい技の一つだ。

また新必殺技のレッグラリアートは突然出すと奇襲としてかなり使えるだろう。この技があるせいでハンゾウ相手にうかつにジャンプはできなくなっている。

通常の技の特長も忘れてはならない。14キャラの中で二段ジャンプを持っているのはこのハンゾウとフウマだけである。さらに小技の連続技もスキが少なく使いやすい技だ。

全体を通して見ると、やはり忍者らしくスキの小さな技が多い。さすがは伊賀忍者軍団の若き頭目だけのことはある。

年齢：26歳
国籍：日本
職業：伊賀忍者
身長：175cm
体重：69kg
年代：1581年

BACK STORY

日本最強といわれる伊賀忍者軍団の若き頭目。「史上最強」になるために、己を過信せずいつも修業に励んでいる。生涯最強の敵フウマ、そしてあらゆるライバルに対し、鍛え抜かれた己の身体を武器に「史上最強」を目指す!!「俺は誰の挑戦でも受ける!!」

BACK STORY

光龍破
→↙↘+A



烈光斬
↓→+A



ダブル烈光斬
↓→↓→+A



忍法光輪渦斬
↘↓↙←+B



㊪ 忍者レッグラリアート
↓↘→+B





ハンゾウと同じく前作より引き続いての登場。ハンゾウを倒して7年前の雪辱を晴らさんとしている。「オラオラオラ〜ッ!」のかけ声が特長の元気な若者。

オラァッハンゾウ、キサマはオレが倒してやるぜい!!

フウマは前作にも増して技のキレが鋭くなったキャラである。基本技の1つ1つがハンゾウよりわずかに早く、その結果技の入りやすさが格段に高いのだ。

とにかくハンゾウと同じくオールマイティーに攻めてよし、守ってよしのキャラクターなのでプレイヤーの使い方によって様々な戦い方ができる。

必殺技も烈風斬、炎龍破に忍法風輪渦斬とハンゾウと同じく使いやすい技ばかりだ。使い方もハンゾウと同じくコンピュータにもバリバリ使える。

さらに新必殺技の空中炎龍破と新技の巴空中投げはフウマの進化を如実に語っている。空中のフウマにはうかつに手を出せないようになったワケだ。

「ハンゾウ!!俺以外の奴に負けやがったりしたら…」の強気な発言もフウマにはピッタリ。やはりフウマを倒せる可能性はハンゾウ以外ないだろう。風魔忍者は無敵なのだ。

BACK STORY

伊賀忍者軍団と双璧を成す風魔忍群の頭目。天性の才能によって修業しなくても負け知らずの日々を送っていたが、19歳のときハンゾウとの決闘に敗れて以来、ハンゾウを終生のライバルと決め修業に励むようになる。1年前の闘い「ワールドヒーローズ」での勝負では両者互角のまま終わったが、今また激闘への火蓋が切られることになった。「ハンゾウ!!俺以外の奴に負けやがったりしたら、承知しないぜ!!」

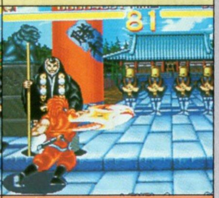
BACK STORY

年齢：26歳
国籍：日本
職業：風魔忍者
身長：175cm
体重：70kg
年代：1581年

炎龍破
→↙↘+A



烈風斬
↓→+A



ダブル烈風斬
↓→↓→+A



忍法風輪華斬
↘↓↙←+B



㊪ 空中炎龍破
空中で→↙↘+A



ドラゴン
K. DRAGON



年齢：27歳
国籍：中国
職業：拳法家
身長：165cm
体重：50kg
年代：1967年

ドラゴンはそのスピードを生かした闘いで敵をほんろうさせるのが得意な拳法家だ。
速攻で相手のふところにもぐりこんで連続技をたたきこむ、そんな闘いが彼の持ち味。

ホァ〜ッ私に勝とうなどとは思わないことだな！

ドラゴンの最大の長所は、やはり全キャラ中ナンバー1をほこるスピードであろう。
そのスピードを生かした攻撃としてあげられるのは、やはり接近戦での連続技であろう。とにかく1発でも入ればそのまま連続技を入れてしまうことが可能なのはウレシイ。

またそのスピードから相手の反撃を受けにくいのも特長だ、サッと攻撃してサッと逃げる。まるで風のように動くドラゴンの前には相手の動きは止まって見えることだろう。
必殺技も音速の拳を繰り出す百烈拳、ドラゴンの気をまとってのジャンプキックのドラゴンキック共に強力だ。そしてさらに新必殺技の横跳び蹴りも強い、遠距離から一気に間をつめてのキックを見切る相手はそうはいない。
また画面端での三角跳びもドラゴンならではの技だ。軽快に空高く跳ぶドラゴンに空中戦で勝てるキャラはいまい。
まさにイダテン男、ドラゴンの拳は誰にも止められない。

BACK STORY

中国4000年の歴史が生んだ最強の拳法家であり映画スター。夢であったアクション映画スターになったのだが、その偽りの闘いの日々は彼に真の闘いを求めさせていた。
そんなとき「ワールドヒーローズ2」の開催を知った彼は、自分の格闘魂を沸騰させる。
スピーディな動きを生かした攻撃は対戦相手にとって脅威になるだろう。

ドラゴンキック
↓↑＋B



百烈拳
Aボタン連打



新 飛び足刀
ABを同時に押す



ジャンヌ
JANNE



年齢：19歳
国籍：フランス
職業：女剣士
身長：168cm
体重：53kg
B89・W59・H91
年代：1431年

硬いヨロイに身を固めた美少女剣士、それがジャンヌだ。
自分より強い男性を探したあかつきには結婚を、と考えている彼女だが、果たしてその願いがはかなうのか？

ハッキリいってワタシ使いやすさNo.1よ♡

ジャンヌはハンゾウやフウマと同じくらい、いやそれ以上に使いやすいキャラだ。なぜ使いやすいか？それは必殺技、基本技ともに簡単に使えてなおかつ強いからだ。ではそれらの技について簡単に説明していこう。
まずオーラバード、これはため系の技なのだが意外とため時間が短いため使いづらさは全然感じない。
またフラッシュソードやジャスティスソードもため系の技ながら使いづらさは全くなく、それどころかほとんどの技にキャンセルをかけられるため非常に強力な技となっているのだ。
通常技も使いやすさA級の技ばかり、スライディングは対戦でもバリバリ使えるし立ち大パンチのリーチの長さや立ち大キックの使い勝手のよさはまさに特筆モノ。
これらの技のコンビネーションの前には敵もなすすべなし、まさに世紀末の美少女剣士ジャンヌ様ってカンジ。やわな男どもはけちらされるぞ。

BACK STORY

剣術において右に出るものがいないほどの腕を持つ女剣士。「自分より強い男と結婚したい」という夢をかなえるために大会に参加するが、果たして理想の男性はみつかるのであろうか？鎧に身を固めた防御力と聖剣の攻撃力を併せもつバランスの良い戦士。

オーラバード
←に溜めて→＋A



フラッシュソード
↓に溜めて↑＋B



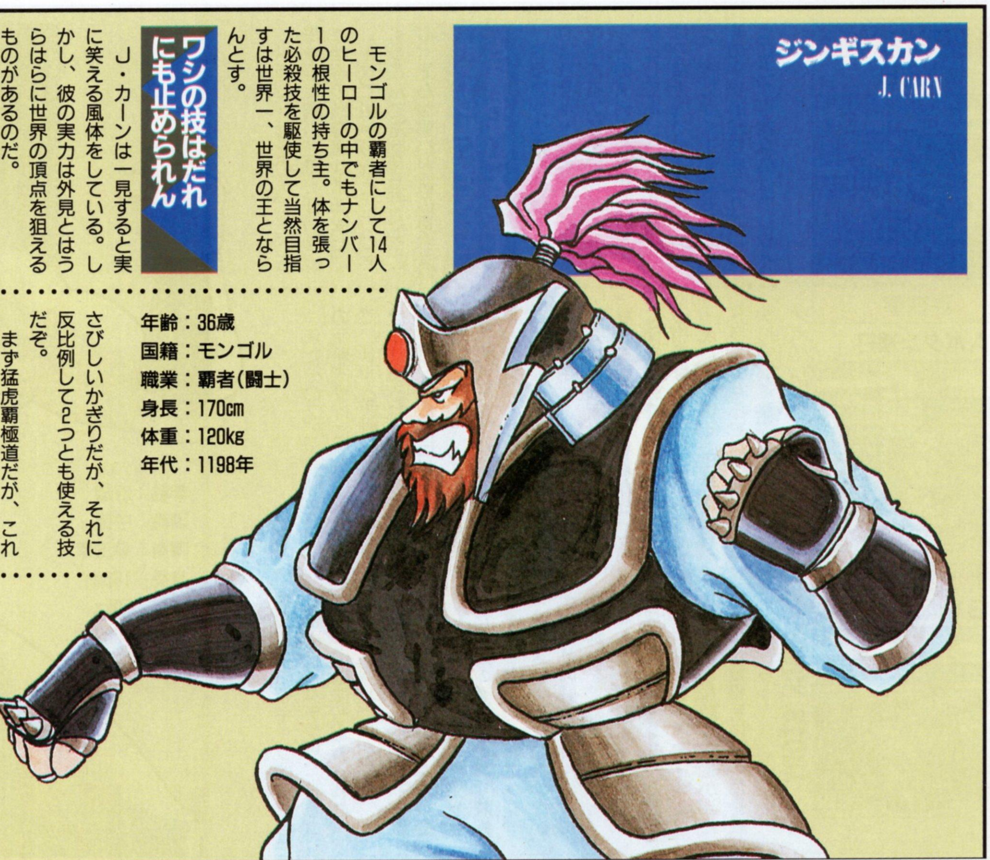
新 ジャスティスソード
←に溜めて→＋B



新は「ワールドヒーローズ2」から新たに追加された技

ジンギスカン

J. CARN



モンゴルの覇者にして14人のヒーローの中でもナンバー1の根性の持ち主。体を張った必殺技を駆使して当然目指すは世界一、世界の王とならんとす。

ワシの技はだれにも止められん

J・カーンは一見すると実に笑える風体をしている。しかし、彼の実力は外見とはうらはらに世界の頂点を狙えるものがあるのだ。

彼の強さの秘密、それは破壊力あふれるパワフルな技の数々が、一見のろそうに見えても実は素早い攻撃をしているという点がいえよう。

J・カーンの必殺技はなんと2つだけ。他キャラの必殺技の多さと比べるとなんともさびしいかぎりだが、それに反比例して2つとも使える技だぞ。

まず猛虎覇極道だが、これは自らの体を弾丸のように相手に一直線に突っこむ。突然突っこんでくるJ・カーンはかなりコワイ存在だ。

そしてモンゴリアンダイナマイトは集めた気を一気に地面に爆発させて近づく相手を吹き飛ばす。この2つの必殺技をうまく使えばJ・カーンの実力はかなり高い位置まであがるだろう。

やればやるほど奥がふかい、それがJ・カーンなのだ。

年齢：36歳
国籍：モンゴル
職業：覇者（闘士）
身長：170cm
体重：120kg
年代：1198年

■■ BACK STORY ■■

大陸を席巻する覇王。覇王としての誇りを賭けて勝負に挑む。その最大の武器は持ち前のド根性で、危機に陥れば陥るほど強くなる彼を止められる者はいない。

■ BACK STORY ■

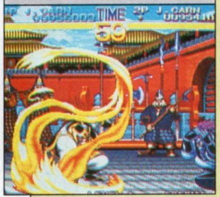
猛虎覇極道

←に溜めて→+A



モンゴリアンダイナマイト

↓に溜めて↑+A



マッスルパワー

MUSCLE POWER



とにかくパワフル、パワーならだれにも負けないレスラーがこのマッスルパワーだ。レスリングのテクニックを生かした様々な技でトップを狙う正統派ファイターだ。

オレサマに勝とうだと？百年早いぜ、ボウヤ

マッスルパワーはその名の通りその肉体から繰り出されるおそるべきパワーが売りものである。そのパワーの前にはどんな相手もひとたまりもない。

マッスルパワーの技の中でも他のヒーローと一線を画するのはなんといっても投げ技の豊富さにつきる。必殺技を含めてナント8種もの投げ技を持っているのだ。

そんな投げ技の中でも必殺技のトルネードブリーカーとジャイアントスイングの破壊力はすさまじい。他の投げ技に比べ間合いも広く他キャラにとっては脅威となろう。

他の技もとにかくパワフルだ、マッスルボンバーはダッシュからのラリアートで相手を吹き飛ばし、超ドロップキックは体のバネを生かして相手を襲う。これら必殺技以外にも強力なボディプレスや足払いなど最強レスラーの名に恥じない闘いをする。

まさに肉体の芸術品ともいえるマッスルパワー、彼の攻撃を正面から止める者はない。

年齢：39歳
国籍：アメリカ
職業：レスラー
身長：200cm
体重：135kg
年代：1984年

■■ BACK STORY ■■

すべての技が驚異的な破壊力を持つパワーファイター。常に強いものを求め、あらゆる大会に出場している。そんな彼が、あらゆる時代の世界の強豪が集うこの大会にでない訳がなかった。

■ BACK STORY ■

マッスルボンバー	トルネードブリーカー
←に溜めて→+A	レバー1回転+A
	

新 ジャイアントスイング

ABCを同時に押す
レバー1回転+B

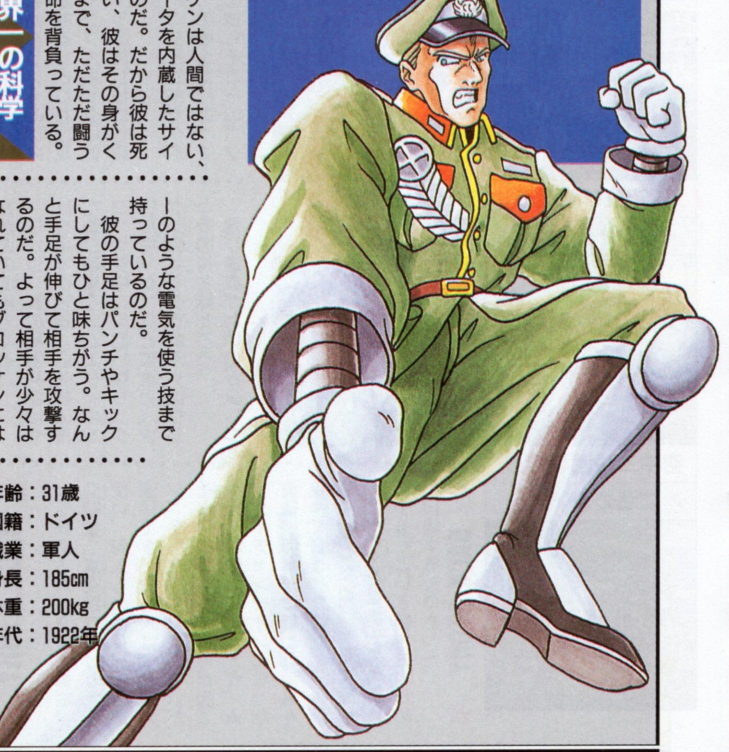


新 超ドロップキック

↓↘→↗+B



ブロッケン
BROCKEN



ブロッケンは人間ではない、コンピュータを内蔵したサイボーグなのだ。だから彼は死にはしない、彼はその身がくち果てるまで、ただただ闘うだけの宿命を背負っている。

私は世界一の科学の結晶なのだよ

ブロッケンが他のヒーローたちと違う点、それは彼が機械の体を持つサイボーグだということだ。ゆえに彼の攻撃も普通では考えられないような科学的な攻撃が多い。

グレネードランチャーやジャーマンミサイルは、それぞれ肘と脚にセットされたミサイルで相手に攻撃する武器である。また、スパークサンダーのような電気を使う技まで持っているのだ。

彼の手足はパンチやキックにしてもひと味ちがう。なんと手足が伸びて相手を攻撃するのだ。よって相手が少々はなれていてもブロッケンには関係ない、遠くからビシバシ攻撃できるのだ。

さらに彼は飛行機能まで身につけている。ジャンプしたかと思うと突然ジェット噴射で相手に突進するブロッケンの姿はまさにマシーンだ。

世界一のドイツの科学力が作りあげた（ブロッケン談）彼の攻撃はまさに冷静なコンピュータそのもの、戦闘マシーンの名にふさわしい。

年齢：31歳
国籍：ドイツ
職業：軍人
身長：185cm
体重：200kg
年代：1922年

■■ BACK STORY ■■

文字通り「鋼鉄の身体」を持ったサイボーグ戦士。身体のあらゆるところに武器を内蔵しており、冷静かつ、高性能電算機による相手の攻撃の裏をかいた攻撃を得意とする。特にその両腕から繰り出される多彩な技は相手を恐怖に陥れるだろう。

■ BACK STORY ■

ハリケーンアーム	グレネードランチャー
↓→↘+A	↘→+A
	
新 ジャーマンミサイル	スパークサンダー
↘→+B	Aボタン連打
	
飛行アタック	新 空中飛び回しキック
空中でABボタンを同時に押す	空中で↘+B
	

ラスプーチン
RASPUTIN



ナゾの魔法使いである彼は、闘いのむなしさを伝えるため自らを戦地に送りこむ。魔法の力を使って他のヒーローを倒す時、彼は一体何を想っているのだろうか？

ヒーローといえども、しょせん人の子よのう

ラスプーチンはとにかく変則的な闘いをするファイターだ。数多くの必殺技はもちろん、通常の技もあやしい技が多すぎる。

彼の攻撃はオーラをまとった巨大な手足で相手を攻めたり、その巨大な手でもって相手をつかんだり地面にたたきつけたりする。その異様さは筆舌につくせない。

またファイアーボールやサンダーボールなどの飛び道具や体を回転させてスカートのすそで攻撃するアクセルスピンや高笑いとともに相手の頭上を狙うコサックダンスなど、様々な必殺技を持っているので、攻撃のバリエーションに富んでいるのも彼の特長である。

さらにファイアーボールやアクセルスピンは空中から出すことができる。空中から放たれるファイアーボールやアクセルスピンはジャンプ中のラスプーチンの攻撃力を上げているぞ。

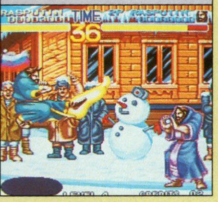
まさにふしぎな魔法使い、色モノユーザーはやるしか！

年齢：不詳
国籍：ロシア
職業：魔法使い
身長：180cm（?）
体重：68kg（?）
年代：1914年

■■ BACK STORY ■■

すべてが謎に包まれた魔法使い。人々に闘いの空しさを伝えるために闘うことを決意する。膨大な魔法力を持って、その思いを人々に伝えることができるのだろうか？

■ BACK STORY ■

新 サンダーボール	ファイアーボール
←↙↓↘→+A	↓↘→+A
	
空中ファイアーボール	アクセルスピン
空中で↓↘→+A	↓↙←+B
	
新 空中アクセルスピン	新 コサックダンス
空中で↓↙←+B	↓↘→+B
	

シュラ
SHURA



年齢：20歳
国籍：タイ
職業：タイ式キックボクシング（ムエタイ）
身長：167cm
体重：50kg
年代：1762年

ムエタイの若きヒーローのシュラはその黄金の足からくり出される技の数々で世界にムエタイのパワーを示さんとしている、今日もシュラの足技がうなりをあげる。

ムエタイの奥技のすべて、その体に教えてあげよう

シュラの攻撃の中でも、特に破壊力を秘めているのはキック攻撃である。とりわけ足払いやジャンプ大キックは他のどのキャラの蹴り技にも勝っている。

ムエタイ（タイ式キックボクシング）の戦士だけあって、パンチ系の技もそこらのボクサーより強力である。必殺技のダッシュアッパー（タイガーファング）やダッシュストレート（タイガークロー）、ダッシュ逃げパンチ（タイガーパンチ）など強力なパンチ技が彼の武器である。

しかし、真の秘密兵器はやはりキック攻撃、必殺技の真空跳び膝蹴り（ムエタイキック）や空中二段回し蹴り（ダブルキック）など破壊力バツグンのキック攻撃がやはりシュラの持ち味だろう。

飛び道具がないのが少しつらいが、相手を自分の間合い、つまりキック間合いによびこめばシュラは絶大なる力を発揮する。

ムエタイの力を世界に示してやるのは今だ!!

BACK STORY

伝統あるムエタイの勇者。必殺技「真空跳び膝げり」を使い、何人もの挑戦者たちを退けてきた彼を人は「真空のシュラ」と呼んで恐れていた。そんな彼に、ある事件が起こった。尊敬していた兄が、ムエタイチャンピオンになった直後、何者かに襲われ消息を絶ってしまったのだ。兄の消息を掴むため、そして兄の「ムエタイを世界一の格闘技にする」という夢を継ぐために出場するのであった。

ダッシュストレート
←に溜めて→＋B



ダッシュアッパー
←に溜めて→＋A



真空跳び膝蹴り
↓↑＋B



ダッシュ逃げパンチ
ABを同時に押す



空中二段回し蹴り
↙に溜めて↗＋B



エリック
ERICK



年齢：45歳
国籍：ノルウェー
職業：バイキング
身長：203cm
体重：172kg
年代：998年

エリックは北欧のバイキング族の一人、自らの力をためすべくこの闘いに出ている。

斧を使ったパワフルな攻撃と強力な飛び道具系攻撃を持つ海の男、それがエリックだ。

我が妻よ、私の勝利を信じて待っててくれ

エリックはとにかく豪快な攻撃がウリのファイターだ。外見も手に持っているアックスとヘルメットについた2本のツノからパワーがウリのキャラだと容易に想像できる。

彼の攻撃はそのアクションからもわかるが一発一発の破壊力が大きいため、相手との正面からのぶつかり合いになるとおそろしい強さを発揮する。また彼の斧はリーチが長く、多少開いた間合いからも容易に相手を攻撃できる。

彼の必殺技はトールハンマー以外はかなり有効に使える。もちろんトールハンマーもそこそこには使えるが、エーギルヘブリングや当たり判定の大きなブリザードブレス、出た瞬間が無敵のロングホーンなどマスターすればこわいものなしの技ばかりだ。

また必殺技をうまく使い、ち密な計算のもとに攻撃してくるエリックは対戦でも意外にも上位にくいこんでくる。

意外にノーマークのキャラエリック、使えばどんどん愛着が出てくるぞ。

BACK STORY

力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。バイキングは昔から最も力あるものが一族の長として君臨するという習わしがあった。彼もまた、一族の長となるべく、自分の力を誇示するためにこの大会に参加するのであった。

エーギルヘブリング
←↘＋B



トールハンマー
↓に溜めて↑＋A



ブリザードブレス
←↙↓↘→＋A



ロングホーン
←に溜めて→＋A



マッドマン
MUDMAN



年齢：17歳
国籍：パプアニューギニア
職業：精霊戦士
身長：166cm
体重：48kg
年代：450年

マッドマンはパプアニューギニアのシャーマンファイター。神に一歩でも近づき、神の世界にふれるため今日も戦いに身をやつす。最も神に近い男だ。

神の言葉が私には聞こえるザマス

マッドマンの特長としてあげられるのは技の豊富さとそのアクションのおもしろさがある。彼の行動の一つ一つが思わずプレイヤーの笑いをさそうのだ。とにかくおもしろすぎる。しかし、おもしろいだけではなく、マッドマンは豊富な技をうまく使いこなすと強力な戦士となる。特に大パンチ系の攻撃は覚えておくと絶対闘いを有利に進められるぞ。

必殺技も飛び道具のマッドアタックや仮面を回転させるマッドカッターやマッドジャイロなど、ゆかいなアクションの技がたっぷりだ。コンピュータ戦ではマッドジャイロが使えるし、対戦ではマッドカッターが使える。マッドアタックはどんな時でも使える。

とにかく技を出す度に笑えるキャラだが、笑ってばかりいないで技をマジメに研究してみよう。マッドマンは実はかなり強力な戦士だということがわかるはず。これで君もマッドマンのとりこだぞ。

BACK STORY

精霊を自在に操る謎の戦士。祈祷に明け暮れていたある日、次のような言葉を聞く…「時の番人が汝を大いなる戦に導くであろう。汝、その戦において邪悪なる破壊神を打ち滅ぼすべし。さすれば汝、神の世界に導かれん」と。正義を貫くために、彼は戦うことを決意した。

マッドカッター
↓←＋A



マッドマンアタック
↘→＋A



マッドジャイロ
↓↑＋A



踊り
ABCを同時に押す



マキシマム
J.MAX



年齢：28歳
国籍：アメリカ
職業：フットボーラー
身長：215cm
体重：107kg
年代：1989年

J・MAXは殺人マシーンの異名をもつフットボーラーだ。その巨体からくり出される技の数々はまさに迫力モノ、彼のタックルはだれにも止められないぞ。

オレがマキシマムだ、キサマら全員KOだぜ

マキシマムの特長、それはなんといってもフットボールの戦士らしいその肉体からくり出される肉弾攻撃だ。

必殺技を見ていくと、ボールを相手に向かって投げるアーモンドショットとボールを蹴り出すアンダーアーモンドは猛スピードで相手を襲う、これをよけるのはよほどの反射神経が必要だろう。

ダッシュして体当たりするショルダーチャージングやジャンプしてのタックルのライトニングタックルも超破壊力、正面からこれをくらえばどんな相手もひとたまりもない。

さらには意表をついた技へッドクラッシュもマキシマムの全体重をかけた頭突き攻撃で当たりにくいもののパワーは相手をノックダウンさせるに十分である。

通常もフットボール選手らしい巨体に似合わぬ素早い攻撃がポイント。彼と対戦した者はフットボーラーごときとなめてかかったら痛い目にあうことだろう、J・MAXは無敗の選手なのだ。

BACK STORY

幾度もMVPに輝く天才フットボーラー。クールでいつも冷静沈着かつその巨体から繰り出されるラフファイトで「殺人マシーン」の異名をほしいままにしている。また、ヘルメットの奥深く隠された素顔は誰も見たことがないという。彼がそのヘルメットを脱ぐときはいつの日か？

アンダーアーモンド
↓↘→＋B



アーモンドショット
↓↘→＋A



ヘッドクラッシュ
↓↑＋A



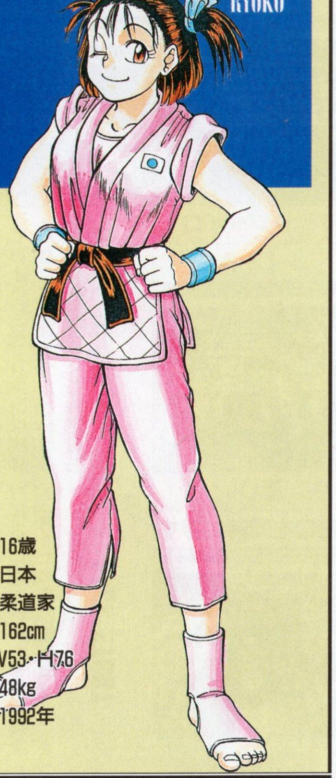
ショルダーチャージング
→→＋A



ライトニングタックル
→↓↘＋A



リョウコ
RYOKO



今大会最年少のうら若き少女、しかしその正体は真の格闘家を目指すスーパー柔道家である。得意の投げ技で他のヒーローをなぎ倒すかわいいヒロインだ。

ウフ♡あなた強いのね でも私もっと強いわよ

リョウコはその小さな体からおどろくほどパワフルな投げ技を出すキャラクターだ。彼女のことを語るには7種の投げ、つかみ技を説明せねばなるまい。

まず必殺技の二段背負い投げと空中巴二回転投げ、これらは相手の体力をぐっとへらせるうえに間合いが少し広く使いやすい技だ。そして通常技では背負い投げ、巴投げ、肩車、裸締めがある。

さらに空中の敵に対しては必殺真空投げ（正式名称）がある。この技はお互いに空中にいないと出せないが投げ間合いが広く強力な技である

さらにリョウコは14キャラ中でただひとり、相手に向かってのダッシュができる。さらにダッシュ中にパンチ（拳底破）やキック（下蹴り）ができるのも強みだ。

他にも気をためて一気に開放する戊殺拳も使いようによって超強力な技となる。とにかく外見のあどけなさからは想像できない強さを持ったキャラ、それがリョウコなのだ。

BACK STORY

真の格闘家になるために、修業に出された少女。世界を闘いながら旅を続けていたが、いっこうに闘いの意味がわからないままだった。そんなある日、ストリートファイトに負けてしまった彼女は相手の伊賀忍者と名乗る男から「ワールドヒーローズ」という大会が開催されることを聞く。大会に誘われた彼女は二つ返事で出場を申し出るのであった。大会を通じて彼女は真の格闘家とは何なのか見いだすことができるのであろうか。

年齢：16歳
国籍：日本
職業：柔道家
身長：162cm
B75・W53・H76
体重：48kg
年代：1992年

空中二段投げ
→↘↓↙←→+B


二段背負い投げ
←↙↓↘→+A


戊殺掌
↓→↘+A

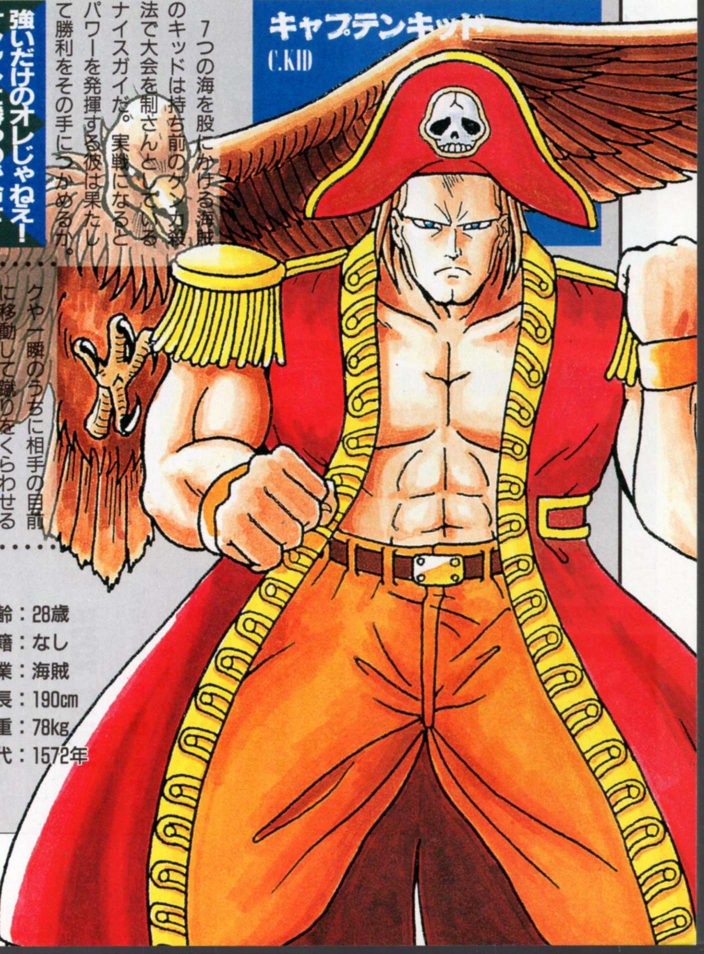

ダッシュパンチ
ダッシュ中にA


ダッシュ
レバーを2回入れる


ダッシュジャンプキック
ABを同時に押す


ダッシュキック
ダッシュ中にB


キャプテンキッド
C.KID



7つの海を股にかける海賊のキッドは持ち前のケンカ殺法で大会を制さんとしているナイスガイだ。実戦になるとパワーを発揮する彼は果たして勝利をその手につかめるか。

強いだけのオレじゃねぇ！ オシャレに勝つのが命さ

キャプテンキッドはケンカで腕をきたえたバリバリの実戦派ファイターだ。

彼の技は1つ1つが我流の技であり、実戦の中で完成されたものである。必殺技も海の男のケンカ魂を拳に宿らせて放つシャークナックルやシャークアッパー、パイレーツシップなど強力な技が目じろおしだ。

さらに得意のケンカからあみだした一撃必殺の浴びせ蹴りのスパイラルキックや一瞬のうちに相手の目前に移動して蹴りをくらわせるハイパーヤクザキックはまさに何でもありのケンカ殺法だ。

さらに決めポーズというまったく意味のない技（？）もあれば強力な通常技もあり、まさに何でもありのスーパーキャラクターだ。彼を使わずしてワールドヒーローズ2を十分に楽しんだとはいわせないぞ。

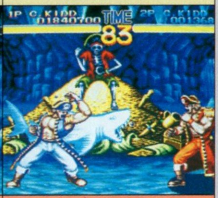
対コンピュータ、対戦ともに使いやすい彼は、さあこれから新キャラをやるかーって人にはピッタリのキャラだ。

BACK STORY

七つの海を制覇した大海賊。危険なことが大好きな性分で、危機になればなるほど燃えてくるという不屈の魂を持ったカブキ者。最強の戦士たちが集うというこの大会を知り、実戦によって鍛えられたケンカ殺法を持ち前として大会に乱入する。

年齢：28歳
国籍：なし
職業：海賊
身長：190cm
体重：78kg
年代：1572年

シャークナッパー
↓に留めて↑+A


シャークナックル
←に留めて→+A


決めポーズ
ABCを同時に押す


スパイラルキック
←に留めて→+B


パイレーツシップ
↓↘→+A


ハイパーヤクザキック
ABを同時に押す


ネオギガス



前作「ワールドヒーローズ」の最後の敵ギガスが、今再び戦士たちを倒さんと出てくる。
体を自由自在に変形させることができる彼の得意技は、なんと「変身」。ヒーローたちそっくりになって攻めてくる。

なんにでも変身

ネオギガスは今回もやはり主人公キャラたちに変身し、攻撃してくるのだ。しかも変身のターゲットは新キャラの6人、キッドやJ・MAXになって攻撃してくるのはかなりコワイ。
なお、たま～に気分によってはハンゾウやジャンヌになることもあるぞ、たま～に。





負けたとき、これもイヤ。　勝ったとき、こわい。







ギガスの本体が…、



ドロドロになってうごめいた後に…、



グニャグニャッと変形する。

ディオ



ディオはワールドヒーローズ2の最強最後の敵である。彼の強さは並のものではなく、力なき者はものの数秒で葬られることはマチガイない。
彼は自分と対等に闘える者の出現を待っている。それが彼の宿命なのか…。

とにかく強い

とにかく強い、彼の攻撃を正面から受けとめることは不可能に近いほどだ。
彼のくり出す技はそんなに数多くないのだが、その1発1発の破壊力たるや、並の攻撃力ではない。
そんな彼の技を一つ一つ解説していこう。





負けたとき、地に伏すディオ。　勝ったとき、まさに神。



ザシャーッ、二段攻撃だぞ。

遠間から一気にこちらにすべりよって鋭利な刃物と化した足で相手の足元を狙う技がこのスライディング。恐ろしいことに二段攻撃なのだ。



この後投げられることが多い。



足の先がスルドイ蹴りだ。

こちらはジャンプからの攻撃2種、パンチもキックもまさに凶器といえよう。ちなみにめくりジャンプパンチから投げにもくるぞ。



素早い動きで攻撃してくるぞ。

右の写真は通称「変移抜刀霧切り」である。これもスライディングと同じく遠い間合いから一気にダッシュして自らの腕を刃物と化して相手を切りさく技である。
たまに技をださずにダッシュのみのフェイントもあり、この場合は後ろに回りこまれてしまうのでこわい技だ。



クルリと回って完全防御&攻撃してくる。

右の技は通称「サマーソルトキック」で、普通にとびこむとまずこれで返されるといっていい。ほとんど無敵といっていいほどの凶悪技。
左の技はウデから気のカタマリ(?)を出して空中に放つ技で、これにふれると燃やされてしまう。待ちプレイをしているとよく出してくるぞ。



この火球には触れるな！

Muscle Bomber

C・W・Aチャンピオンの座をかけて、クラッシュカーニバル、開幕!!



マッスルボマー

 イラスト／原哲夫

1980年代。空前のプロレスブームで、世界各地に多数のプロレス団体が乱立し、抗争に明けくれていた。そのような状況下、〝マスターオブマッスルボマー〟と呼ばれた初代チャンピオン、ヴィクターオルテガ率いる連合組織〝C・W・A〟として8つの巨大団体が、ひとつにまとまる。が、ある日突然、オルテガが失跡してしまい、ヴィクターを軸としていた秩序は乱れて再び混迷の時代を迎えた。その機に乗じて闇の地下組織BWAが動き出す。このままでは危険と判断したC・W・A首脳部は『マッスルボマー＝運命の強者たち』をテーマにC・W・Aの新王者を決めるべく、ワールドツアークラッシュカーニバルを開催。

運命の強者、マスターオブマッスルボマーを決めるゴングが今、鳴らされる…。

担当：FRS-N,O





「うえ～っベロベロバァ～」
真剣さの中に笑いも光る!?

対戦型のプロレスゲーム

近年、格闘ゲームで突っ走るカプコンが今度はプロレスゲームを発売した。

操作も、ファイナルファイト＋ストリートファイターⅡといった感じのものでプロレスをすると思えばいい。

かなり対戦を意識した作りとなっていて、人対コンピュータの「シングル」、最高4人で対戦可能な「チームバトルロイヤル」。さらに、ストⅡタイプでの1対1も、「シングル」の最中に乱入することで可能となる。

対戦ということで、結構キャラ間のイコールコンディションを心がけて作られたようだが、10キャラもいるので少しくらいの有利・不利はそのうち出てくるかも知れない。

しかし、ストⅡで嫌われていた、小技を当ててからの投げなど、ヒキョウと言われる類のものは心配しなくていいのではなかろうか。つかまれても振りほどけるし。それを含めたかけ引きがプロレスなのだから。このゲームはナンセンスな論争とは無縁だろう。

大きく分けて3種類のモード

このマッスルボマーでは、ゲームモードがシングルプレイ、シングルプレイ中に乱入する対戦プレイ、多人数プレイのチームバトルロイヤルの3種類ある。

また、BWAレスラーのキマラとアストロの2人はチームバトルロイヤルのときしかマイキャラとして選べない。

バトルロイヤルモード

大きな違いとして、BWAレスラーの2人が使用可能な点は2対2の多人数プレイというのがあげられる。ここで気をつけてほしいのは、1人でもこのモードで遊べるということ。1人でこのモードを選ぶと、パートナーと敵チーム2人をCPUが操作する。

自分のパートナーにはダメージを与えることができない。

1人対2人のときは、残りをCPUが操作する。



1対1のシングルか、多人数のデスマッチか

基本操作はレバー+ボタン3つだ

8方向レバー1本と攻撃ボタン、ジャンプボタン、フォールボタンで自キャラを操作する。パンチ、キックなどの攻撃は間合いなどで変化する。

まずはつかむこと!!

プロレスなので、まずは相手をつかまなきゃね。

●**相手をつかむ**…レバーを任意の方向+攻撃ボタン

つかんだら…

●**相手をロープに振る**…つかんだ状態でレバー左か右+攻撃ボタン

ほかに、相手につかまれたらレバーガチャ+ボタン連打で**振りほどける**。

倒れている**相手を引きずりおこしたいときは**…ダウンしている相手の頭付近で攻撃ボタンを押す。

また、このゲームではリングに**昇り降り**できる。奥以外のロープに触れてその方向にレバーを2回入れる。

つかんだあとの投げ技はそれぞれのコマンド操作で行う。

また、引きずりおこしたときは、一瞬だけ、無条件で引きずり起こした側がつかめる。



とにかくつかまなきゃ始まらない。

カウント3を奪え!!

さて、フォール技に移ろう。フォールには2種類あり、ひとつは、あお向けになったキャラクターを上から押さえつけるタイプ。これは全キャラ共通。

もうひとつはフォール技というもので、相手をつかんだ状態の投げ技が、フォールを兼ねているというもの(例:ザラゾフのノーザンライトスープレックスなど)。

フォールされた側は、その時点で、自分のスタミナが残っていればレバーガチャ+ボタン連打でハネ返せる。が、スタミナがないと、無条件でサヨナラ…。

ここで気がついた人もいるかもしれないが、このゲームでのゲージはスタミナであって体力ではないので、ゼロになったら負け、というわけではないのだ。

タイムオーバーになったときは、スタミナが多いほうに軍配が上がる。

点数も、全員共通のフォールだと2000点、フォール技のときは1万点のフィニッシュホールドボーナスと差がある。



スタミナのあるうちはレバーガチャ、ボタン連打で切りかえせ!!

コーナーポスト

ここに上るには、コーナーポスト近くに立ち、レバーをその方向に2回入れる。

コーナーポストに上ったら、攻撃ボタンで"コーナーアピール"をすることができる。

コーナーアピールをしたあと、攻撃力の大きい技を出せる。

このときに出した技はちゃんと相手方向へホーミングしていってくれる。

また、コーナーポストに上った相手にのみ出せる大技(サマーソルト)もある。コーナーアピールはスキも大きいので使いどころを考えよう。



コーナーアピールで攻撃力倍増!!

凶器でラフプレイ

リングサイドに凶器が落ちていたりする。

種類も豊富で、机、イス、カメラボックス、バケツ、ビールビンとあり、すべてにリーチ、使用回数が設定されている。さらに、同じ机でもキャラクターによってリーチが違い、持った相手によって有利不利が決定する。

また、凶器はジャンプ中に攻撃ボタンを押すと投げることができる。さらに凶器を持っているときはダッシュ(ダッシュについては攻略のページ参照)できないので気をつけてほしい。



スティンガーは比較的リーチのあるほう。

また、倒れている相手に凶器を打ちつけることも可能。

こちらが、先に凶器を持つことができればいいが、もし相手に先に凶器を持たれてしまった場合は、相手と軸をずらして、昇りのジャンプキックを当てれば、楽に落とすことができるぞ。



振り降ろしに難アリか?アルミボックス。



ほとんどリーチが…バケツ。

ボマーのここが好き!!

マッスルボマーは、今までにないタイプのプロレスゲームだ。まず根本的に技の概念が従来のプロレスゲームのようなパンチやキックなど基本的な技だけでなく、選手の1人1人が個性的な必殺技を持っているのだ。

まず主人公格(?)の2人、ザラゾフとコルトの出す技にしても多彩な投げ技といろいろなアクションがあり、このゲームを単なるプロレスゲームでなくしている。

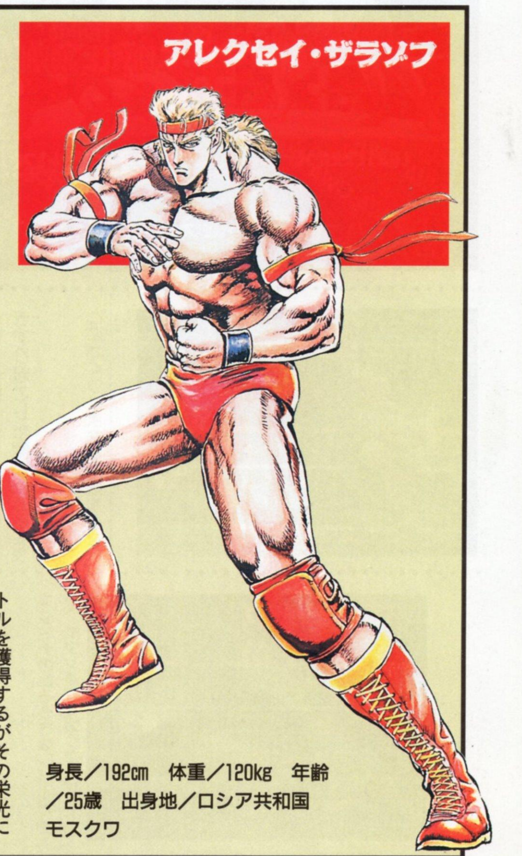
そして、なによりスゴイのは、このゲームのキャラたちがストIIシリーズ以上にイキイキとしているところだ。あの人気マンガ家の原哲夫氏がキャラクターデザインをしているだけのことはあり、力強いタッチで各キャラクターを良く表現している。

さらに純粋にプロレスゲームとしてもすごい点は、技の豊富さとキャラの動きのなめらかさだ。なんと100種をこえる技の数々(当然ミンナも知っているプロレス技もある)を自由自在に操るレスラーたち、その動きをみるとさすがCPシステム!とうなってしまう。

もはやカプコンの手にかかったらプロレスゲームもこのように進化してしまう、それだけはマチガイないだろう。

まさに話題の新作だ。

(DON)



アレクセイ・ザラゾフ

オールマイティな力の主人公

マッスルボマーの主人公とも言うべきキャラクター。スピード、パワーなどを見ても平均して強い。
接近戦での必殺技としてソニックフィストがある。
この技は、相手のチン・キドニーなどの急所を狙って繰り出す、音速の拳である。この技がフルセット入ったりすると、気絶は避けられないだろう。
サンセットスプラッシュは相手の片腕を取り、柔道の一本背負いの要領で投げ、さらにその投げた勢いで自分自身も相手の上に倒れこみ、相手をマットと体でプレスする技だ。
フォール技のノーザンライトスープレックスは、相手の脇下に首をさしこみ同時に両腕ごと胴をホールドしたまま投げ、そのままブリッジする。
対CPU戦でクリアしやすいキャラの1人。

■■ BACK STORY ■■

ロシア（旧ソ連）の高級官僚の息子として生まれ、幼いころよりレスリングの英才教育を受けてきた。数々のタイトルを獲得するがその栄光におごることなく、独学でサンボや空手を習得するなど日々の鍛錬を怠らない。ラッキー・コルトとは修業時代からの親友である。その時のジムの先輩がマイク“マッチョ”ハガー。ハガーのもとで教えを乞う練習生として、ともに汗を流していた仲だった。その影響からだろうか、使用する必殺技がまったく同じである。互いに相手の良い部分を吸収した、当然の結果といえるだろう。必殺技は、空を切り裂く“ゾニックフィスト”、腕をとって体落とし風投げの“サンセットスプラッシュ”。

■ BACK STORY ■

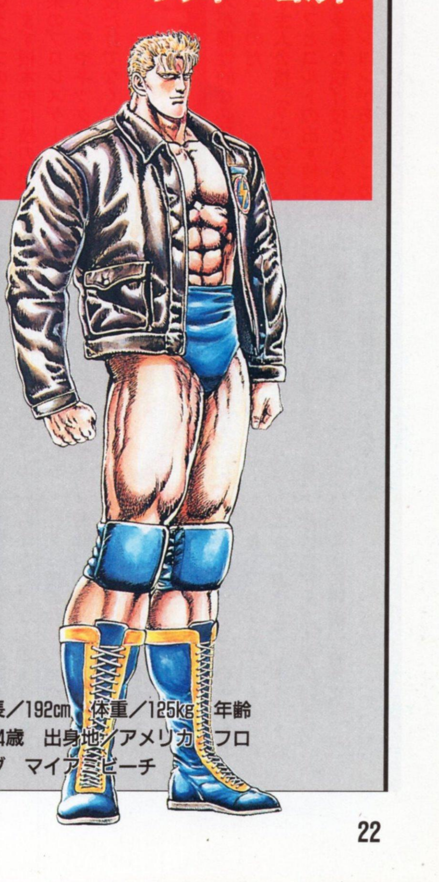
身長／192㎝　体重／120kg　年齢／25歳　出身地／ロシア共和国モスクワ

技	コマンド
ノーザンライトスープレックス（フォール技）	前から相手をつかんで↓と同時に、アタック
ソニックフィスト	アタックボタンを連打
サンセットスプラッシュ	相手をつかんで ↑↗→と同時にアタック









ラッキー・コルト

実力はザラゾフと互角か!?

アレクセイ・ザラゾフと共に修業した仲だ。そのため、使う技に共通点が多い。
必殺技の違いは、フォール技のフィッシャーマンスープレックスだ。
ゲーム中の決定的な違いは立ちキックの存在で、コルトのそれは、ザラゾフよりもリーチが長い。
対CPU戦では、コルトはこの技を出しているだけで相手のスタミナを相当奪うことができる。
また、別の言い方をすれば、対CPU戦で、ザラゾフかコルトと闘ってみて「強い」と思ったほうを自分の持ちキャラにしよう。このゲームはストIIみたいに同キャラ戦がないので、強敵が1人減るというわけだ。
敵として、CPU戦で出くわすと、まさに“荒馬”のごとく暴れ回る。が、それゆえの自爆もしばしば…。

■■ BACK STORY ■■

幼い時に両親をなくして以来、スラム街でストリートファイターとして日々を過ごしていたところをプロモーターにスカウトされプロレス入り。荒んだ過去をもっていながらも暗さは微塵もなく、持ち前の陽気さでデビューしてすぐに全米で1、2を争う人気者に。ザラゾフとは修業時代からのつきあい。現在も良きライバルとして太いつながりを持つ。最近ハガーの愛娘ジェシカに熱烈なモーションをかけていて、ハガーからひんしゅくを買っているとか。必殺技は、空を切り裂く“ソニックフィスト”、腕をとって体落とし風投げの“サンセットスプラッシュ”。

■ BACK STORY ■

身長／192㎝　体重／125kg　年齢／24歳　出身地／アメリカ　フロリダ　マイアミビーチ

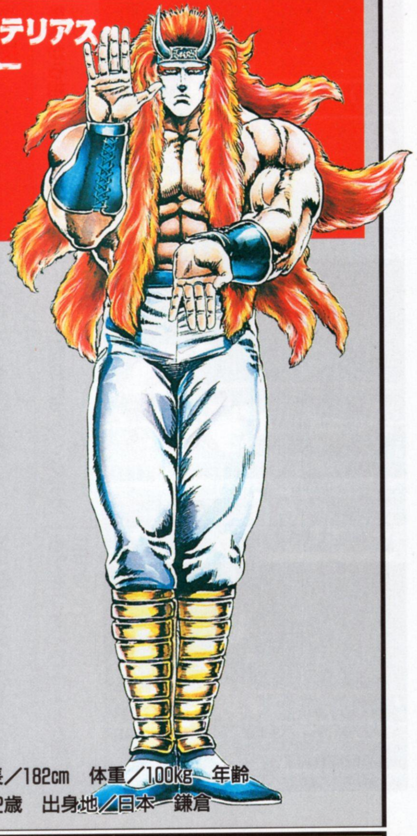
技	コマンド
フィッシャーマンズスープレックス（フォール技）	前から相手をつかんで↓と同時に、アタック
ソニックフィスト	アタックボタンを連打
サンセットスプラッシュ	相手をつかんで ↑↗→と同時にアタック







ミステリアス
ブドー



身長／182cm　体重／100kg　年齢／22歳　出身地／日本　鎌倉

驚異の足技マスター!!

その体格に似ず、スピードとパワーの両方とも強さが平均以上という、めぐまれたキャラクターである。

コンピュータが使っているのを見ればわかると思うが、かなり足クセが悪い。

下手にとびこもうものなら、すべて蹴りで返り討ちにされてしまう。

特筆すべきは、とび蹴りの強さだ。昇りのジャンプで足を出しても、着地寸前まで蹴りを出しっ放しという、とんでもない技。近いところで出せば、相手キャラは防ぐこともできないだろう。

必殺技は、ファイナルファイトのガイと同じ旋風脚を使う。

血風刃は、相手の首をつかんだままジャンプし、その勢いを利用して相手の体を軸にして回転し、相手の首にダメージを与える技。回転するたびに相手の首から血しぶきが飛ぶところから、この名称がついたという。

ちょっとクセがあるので、とっつきにくいキャラかもしれないが、使ってみると意外と楽に進めるキャラクターだったりする。

接近戦よりも、その得意の足技を駆使してチクチク攻撃する、といった戦法でいくといいだろう。

BACK STORY

東洋の神秘を思わせるメイクやコスチュームで、観客を沸かせる日本人レスラー。派手な外見から一見ただのショーマン野郎かと思いきや、全身のバネを使って繰り出すチョップやキックは抜群の破壊力を誇る。もともとはアメリカンプロレスを習得するために、いやいや始めたブドーススタイルだが、最近ではこのスタイルにかなりの愛着を感じている。空中殺法〝旋風脚〟、全身の血を抜く〝血風刃〟。

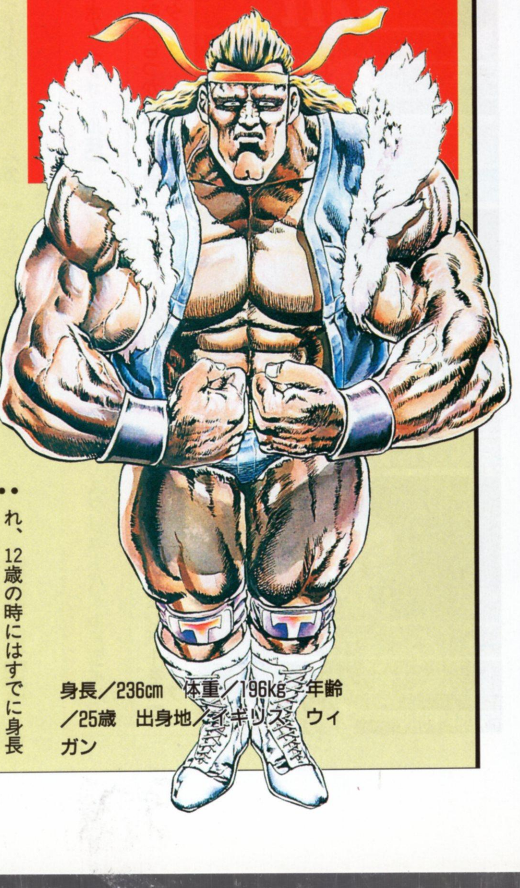






技	操作
ジャーマン・スープレックス(フォール技)	後ろから相手をつかんで↓と同時に、アタック
旋風脚	アタックボタン＋ジャンプ
血風刃	相手をつかんでレバーを一回転してアタック＋ジャンプ

タイタン・ザ・グレート



身長／236cm　体重／196kg　年齢／25歳　出身地／イギリス　ウィガン

デカさ、No.1!!

ふつう、ここまで体が大きいと動きの点で不利になるものだが、なかなかどうして、その長い腕や足から繰り出される攻撃はあなどりがたいものがある。

ダッシュキックは、攻撃力、リーチとも申し分なく、対CPU戦では重宝するので覚えておこう。

必殺技では、サークルウェーブが強力。いわゆる回転足払いだが、倒れている相手にも当たるので有効に活用しよう。

マイキャラとしてタイタンを使ったときは、結構クリアしやすい部類に入るキャラクターといえるが、対CPU戦における彼は、なぜか弱い。

どのキャラクターでやっても、ダッシュしての登り蹴りだけやってれば倒せてしまう。

対空にも使えるチョップは相手にとって怖い存在。つかみの間合いも広いほうである。

BACK STORY

体重5000グラムを超す超ジャンボベビーとして生まれ、12歳の時にはすでに身長が190cmもあり、そのために常に人々の好奇の目にさらされていた。自分が見せ物っぽく扱われることを嫌がり、自分の実力で世間の注目を浴びたいと様々なスポーツを始め、なかでも無類の強さを誇っていた格闘技(プロレス)の世界に足を踏み入れた。文字通り期待の大型新人として売り出したタイタンは、身長と怪力を生かした豪快なレスリングで観客のド肝を抜き、瞬く間にトップクラス入りを果たす。必殺技は足をへし折る〝サークルウェーブ〟、背骨を破壊する〝タイタンブリーカー〟。

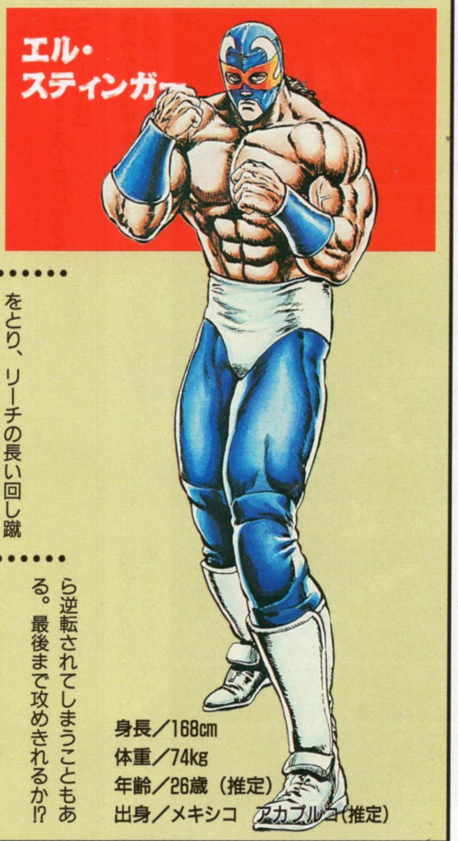






技	操作
ネックハンギングツリー(ギブアップ技)	前から相手をつかんで↓と同時に、アタック
サークルウェーブ	←↙↓↘→と同時にアタックボタン
タイタンブリーカー	相手をつかんで↙↓←と同時に、アタック

エル・スティンガー



スピードNo.1!!

全キャラ中でナンバー1のスピードを持つスティンガー。

その身のこなし方や、ジャンプ力はC・W・Aでも右に出る者はいない。

彼は、ミステリアス・ブドーに対しての異様なまでの敵対心を見てもわかるように、その辺の、速さだけが身上の実力のないレスラーとは違う。

ルチャドールらしく、空中殺法を得意とする。常に空を舞い、相手を近づけることなく撃退する。

ゲーム中でも、広く間合いをとり、リーチの長い回し蹴りで牽制しつつ、ヘッドバットやスピンキックで攻めたててくる。CPUが操作するスティンガーは、このスピンキックの使い方がうまい。

必殺技は、ストIIのベガが使うサイコクラッシャーアタックのようなスクリューダイビングと相手の体を踏み台にして空中へと駆け上り、頭から落下してくるアトミックダイバーと、とにかく派手なものが多い。

この他にも、トペをはじめとする、場外の相手に対する攻撃手段も豊富に持っている。

ただ、難点は攻撃力が低すぎるところである。猛攻にもかかわらず、一度つかまったら逆転されてしまうこともある。最後まで攻めきれるか!?

BACK STORY

派手好きで陽気なメキシカンの中でも特に目立ちたがりやで、大金を稼ぐことよりも人々の注目を浴びたいがためにルチャドールとなったピュア・ラテンのお祭り男。レスラーとしては小さすぎる体格だが、それを補ってあまりあるスピードとジャンプ力を持ち、空中殺法では他の追随を許さない。ブドーとショーマンレスラー世界一を争ってライバル心を燃やしている。必殺技は、人間ミサイル"スクリューダイビング"、超ヘッドバット。

身長／168cm
体重／74kg
年齢／26歳（推定）
出身／メキシコ アカプルコ（推定）



スリーパーホールド（ギブアップ技）
後ろから相手をつかんでアタック



スクリューダイビング
↓↗↑と同時にアタックボタン



アトミックダイバー
相手をつかんで↑→↓↗と同時にアタック

マイク"マッチョ"ハガー



まだまだガイやコーディには負けん!! 闘う市長健在!!

もう、説明の必要はないだろう。あのファイナルファイトのマイク・ハガーである。

ストーリーからも分かるように、マッスルボマーは、ファイナルファイトの少し前の話である。

ゲーム中で「負けちまった。コーディにジジイあつかいされちまう」というセリフがあるが、こんなところからも普段の彼らを知ることができよう。

ファイナルといえば、ハガーの愛娘ジェシカも、父が勝利すると登場する。彼女に言い寄ってくるヤサ男は数多いそうだ。ちなみに、まだこのときはコーディの彼女ではない（ファイナルの前の話だし）。

さて、このハガー、ファイナルのときは使わなかった必殺技スクリューパイルドライバーを使う。その威力はザンギエフのそれに匹敵するという。

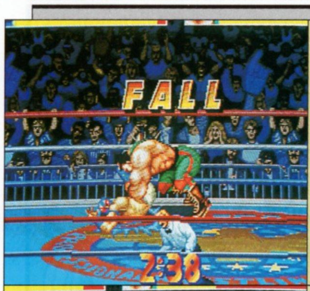
ダブルラリアットは無敵ではないが、技を出している最中に8方向に移動することができる。

防御力がかなり高く、ちょっとやそっとの攻撃ではビクともしない。

BACK STORY

元ストリートファイターでありながら、つい先ごろメトロポリス市の市長に就任した、昔不良で現在では悪を憎み正義を愛するナイスミドル。リング上では非常に打たれ強く、打たれても打たれても前に出るファイトが信条。愛娘のジェシカには非常に甘いナイスパパのようである（後日談として、ジェシカがメトロシティの超暴力集団マッドギアに誘拐されたというエピソードがある）。必殺技は、すべてを蹴散らす"ダブルラリアット"、頭をすりつぶす"スクリューパイルドライバー"。

身長／202cm
体重／140kg 年齢／40歳
出身地／アメリカ ニューヨーク州 マンハッタン



パワーボム（フォール技）
相手を前からつかんで↓と同時にアタック

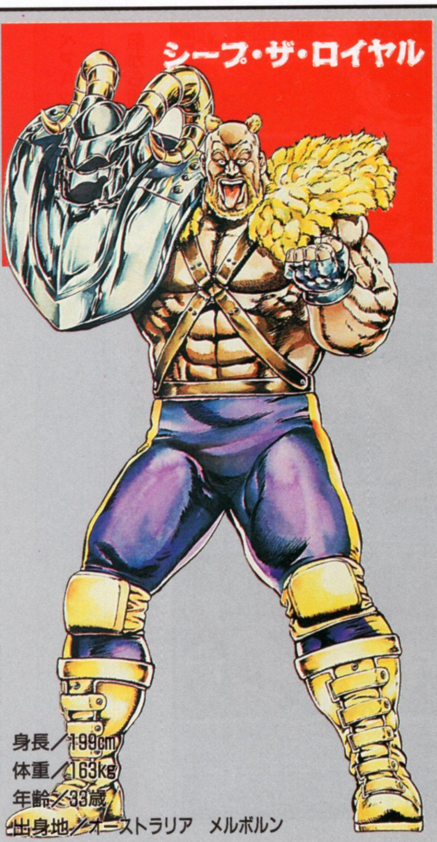


ダブルラリアット
アタック＋ジャンプ



スクリューパイルドライバー
相手をつかんでレバーを一回転してアタック＋ジャンプ

シープ・ザ・ロイヤル



身長／199cm
体重／163kg
年齢／33歳
出身地／オーストラリア　メルボルン

羊？どこがあ!?

迷える羊、シープ・ザ・ロイヤル…そのイメージとは遠くかけ離れた男。

ハガーもたじろぐそのパワー、技のキレ、破壊力は羊というよりも、まるで巨象。

ベイダー殺法を得意としており、持ち技の中にもいくつかはベイダーの名を冠する技がある。

巨象といっても、なかなかどうして、動きもそれほど遅くない。

必殺技は、エドモンド本田も一目置くような百裂張り手のショットガンスタップ。

相手を自分の肩口に乗せてから反動をつけ、コマのように回転して空中へ放り投げるトルネードスラム。この技をくらったレスラーは、あまりの回転のために地面に叩きつけられてからもしばらく回転しつづけるという。

エドモンド本田といえば、余談だが観客席にちゃっかりと座って観戦しているのを知っているかな?おや、本田以外にも、リュウやケンも、あんなところには春麗まで来ているではないか!!

BACK STORY

ラグビーの本場オーストラリアでナショナルチームの一員として活躍。アメリカに移住しアメリカンフットボールに転向。ＳＦ・ロックマンズの花形ＬＢとして、全米にその名を轟かせたが、暴力沙汰を起こし永久追放処分となる。

その後プロレスラーに転身。腕力には絶対の自信を持っていて、体ごとぶつかるような怒濤の攻撃は破壊力抜群!!必殺技は、無尽の手刀〝ショットガンスタップ〟、超破壊力〝トルネードスラム〟。



カナディアンバックブリーカー（ギブアップ技）
前から相手をつかんで↑と同時に、アタック



ショットガンスタップ
アタックボタンを連打



トルネードスラム
相手をつかんで↓→↑←と同時にアタック

〝ミッシングIQ〟ゴメス



身長／198cm
体重／150kg
年齢／23歳（推定）
出身地／ドミニカ　サントドミンゴ

野性のパワーは非常識!?

ＣＷＡの中で特異な存在のゴメス。彼はドミニカの山中で長い間暮らしていたため、ときどき、常識を逸した言動をすることがある。

ゴメスには、フリークという名の猿の友人がおり、試合中はロープの上で応援している。

ゴメスが技をかけるのに成功すると手を叩いてよろこんだり、逆に技をかけられると顔をまっ赤にしたりするなど感情表現豊かである。

フリークといえば、忘れることができないのが、入場のときのテーマ曲。

ゲーム中では頭の部分しか残念なことに聴くことができないが、ＣＤが出るようなことがあれば必聴だ!!もう、腹をかかえて大爆笑もの、フリークファンになること間違いなし。今年のベストＶＧＭはこの曲しかない!!

ゴメスは、やはり、ストⅡにおけるブランカのような存在と思っていい。野性のパワーで相手を威圧して倒してしまう。ジャングルパニックはただ暴れてるだけのような気もするが…!?

BACK STORY

ドミニカの山中で猿と共に暮らしているところを発見され、野性の運動能力に目をつけたアメリカのプロモーターによってレスラーとしてデビュー。普段は非常にもの静かなおとなしい男だが、いったんリングに上がると闘争本能に火がつき、信じられないような無茶な技もやってのける。

野生での生活が長かったため、人間の言葉をあまり喋ることができず、現在テレビアニメで人語を勉強中。必殺技は、野性の怒りだ〝ジャングルパニック〟、脳と背中を破壊する〝ハリケーンストンパー〟。



ジャーマンスープレックス（フォール技）
後ろから相手をつかんで↓と同時に、アタック

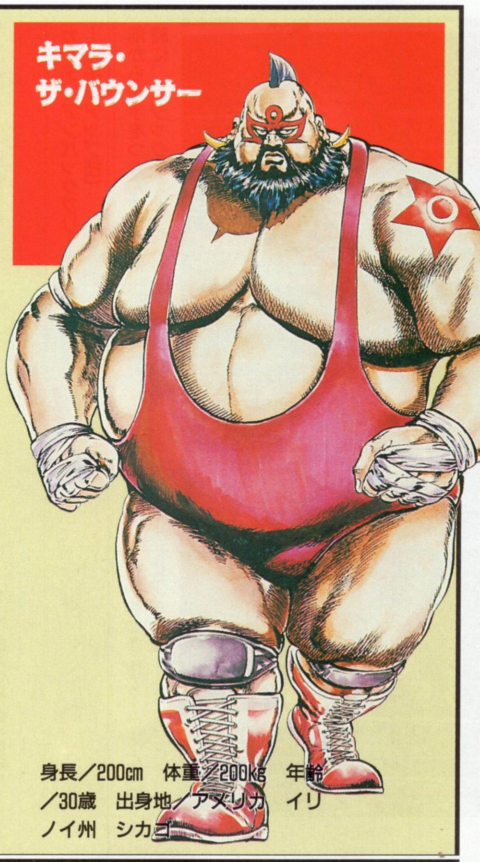


ジャングルパニック
アタックボタンを連打



ハリケーンストンパー
相手をつかんで↓→↑←と同時にアタック

キマラ・ザ・バウンサー



身長／200㎝　体重／200㎏　年齢／30歳　出身地／アメリカ　イリノイ州　シカゴ

反則?何それ、食いもんすか!?

闇の地下プロレス組織BWAのプロレスラー。シングルモードではキマラを選ぶことはできない。

対CPUで出てくるキマラは、異常に高い防御力を持っているので、フォールするまでに持ちこむのはなかなか難しいであろう。

必殺技の毒霧は、その名の通り毒霧を四方八方へと吹き回転する。

必殺技以外にも、「ヒモで首締め」という立派な反則技を持っている。キマラは、自分の手首に巻いているテーピングテープをヒモがわりにしている。うーむ、レフェリーが見てなければ反則を取られないからねぇ、プロレスは…。

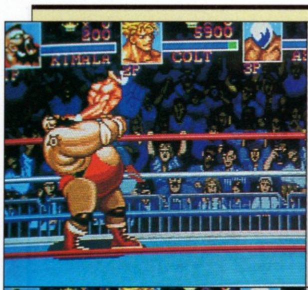
このほか、地獄突きや、目つぶしなど、極悪な技を数多く使う。

さんざん悪いことを書いたが、プロレス団体に1人や2人は必ずいるよね。こういう人。

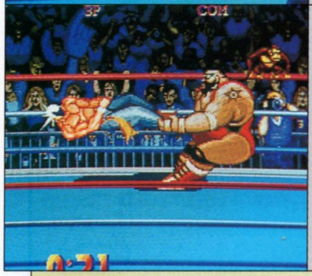
BACK STORY

アルコールと名のつくものが大好きで、酒場の用心棒をしていたが、酒癖も悪くしょっちゅう一般の客にも暴力を振るうためクビに。その後レスラーの用心棒も務めるが、そのレスラーをKOし自らがレスラーとなり、闇プロレスBWAにデビュー。自分より弱いやつには、大きな態度で迫りいじめにかかるが、いったん反撃されると弱気になってしまう、いじめっ子のような一面も持っている。BWAのマットでアストロに完膚なきまでに叩きのめされ、それ以来アストロに絶対服従している。必殺技は、怪しい霧で包み込む〝毒霧〟や〝ジャイアントスイング〟。

技	コマンド
ベアハッグ（ギブアップ技）	前から相手をつかみアタック
毒霧	←↙↓↘→と同時にアタック
ジャイアントスイング	相手をつかんで↑←→と同時にアタック







アストロ



身長／188㎝　体重／105㎏　年齢／不明　出身地／不明

謎が謎を呼ぶ覆面レスラー

分かっているのは、BWAの総帥であるということ、CWAを乗っ取ってBWAを表舞台へ引き上げようとしていることの2点。この他は謎の多いレスラーだ。伝説のマスターオブマッスルボマー、ヴィクターオルテガの突然の失踪に何か関係を持っているのだろうか?

その強じんな肉体からくり出される技はどれを取っても威力抜群。

ジャーマンスープレックスホールド、タイガードライバーをはじめ、投げ技が強力。蹴り技も強く、出すタイミングさえ合えば、相手の技をほとんど返すことができてしまう。

必殺技は、片手をつき両足を広げて回転するデススパイラル、防御不可能ピラミッドクラッシュ。この技がなぜ防御不可能かというと、落下するときに相手の両腕を開かせているから、受け身をとれないのだ。マットに相手が叩きつけられるとき、アストロの頭で背中を突くので、威力は何十倍にもハネ上がるのだ。こんな技の数々を使いこなすアストロは、まさに超人といえよう。

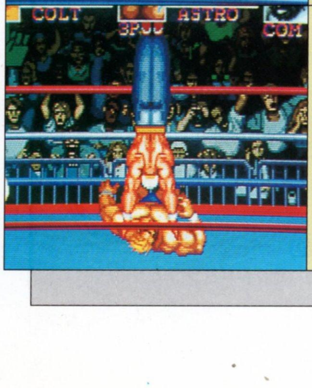
BACK STORY

闇のプロレス組織〝BWA〟の総帥である謎の覆面レスラー。CWAを乗っ取り、己が総帥であるBWAを表舞台に引き上げようと目論んでいる。BWAマットに登場する以前の経歴は一切不明で、素性も知られておらずマスクの下の素顔を拝んだものはいない。変幻自在な動きから繰りだす攻撃は、必殺技並みの威力を誇り、BWA連勝街道を突っ走っている。必殺技は、何者も寄せ付けない〝デススパイラル〟、防御不可能〝ピラミッドクラッシュ〟。

技	コマンド
ジャーマンスープレックス（フォール技）	後ろから相手をつかんで↓と同時に、アタック
デススパイラル	↓↑と同時にアタック＋ジャンプ
ピラミッドクラッシュ	相手をつかんで↑↓と同時にアタック







技一覧表

これが、マッスルボマーの通常技のすべてを集めた表だ!!
技の出し方は、①レバー＋ボタン２コの組み合わせ、②間合いによって自動的に変化する。③相手の状態によって変化する。などが多いので色々試してみよう。

技名	ザライソフ	コルト	ブドー	タイタン	スティンガー	ハガー	シープ	ゴメス	キマラ	アストロ
タイガードライバー										*
大車輪キック					*					*
ダイビングヘッドバット		*								
ダウンへのローキック			*							
竜巻蹴り			*							
ダブルアームスープレックス					*					
ツームストン・パイルドライバー	*									
DDT							*			*
トゥキック		*				*	*	*	*	
トペ			*							*
トペ・アトミコ					*					
トペ・レベルサ					*					
トラースキック			*							
ドロップキック	*	*	*			*	*			*
ニードロップ								*		
ニールキック			*							
ネックハンギングツリー				*						
ノーザンライト・スープレックス	*									
ハイアングル・ボディ・スラム				*			*			
ハイキック	*									
パイルドライバー						*				
バックスピンキック					*					
バックスピンナックル										*
バックドロップ	*	*	*		*	*	*		*	
張り手						*				
パワースラム		*								
パワーボム						*				
ハンマー・ナックル						*	*			
ハンマー・パンチ				*						
ひざ蹴り					*					
ひもで首絞め									*	
フィッシャーマンスープレックス		*								
フェイス・クラッシャー			*							
フェイス・ドライバー								*		
フェイス・バスター		*								
フック					*					*
踏みにじり									*	
フライング・ヒップドロップ									*	
フライング・ヘッドバット					*					
フライング・ニードロップ								*		
フライング・ネックブリーカー								*		
フライング・ボディアタック										*
フライング・ボディプレス	*					*				
ブランチャ	*	*	*		*					*
ブレーン・チョップ				*						
ブレーン・バスター	*			*	*					
フロント・スープレックス			*					*		*
ベア・ハッグ									*	
ベイダー・キラー・アタック							*			
ベイダー・クラッシュ							*			
ヘッドバット						*			*	
ボディスラム	*	*	*		*					*
ボディブロー						*				
マンハッタンドロップ									*	
ミサイルキック	*	*	*		*	*				*
ミドルキック					*					*
ムーンサルト・プレス			*							
目つぶし									*	
モンキーフリップ					*					
モンゴリアン・チョップ									*	
ラ・ケブラーダ					*					
ラリアット	*	*	*			*	*	*	*	*
ランニング・ネックブリーカー								*		
リフト・アップ・スラム						*				
ローキック	*									*
ローリング・ソバット			*		*					*
ワンハンド・バックブリーカー	*									

技名	ザライソフ	コルト	ブドー	タイタン	スティンガー	ハガー	シープ	ゴメス	キマラ	アストロ
アイアンクロー・バスター				*						
アッパーカット	*	*								
アトミック・ドロップ		*				*			*	
アルゼンチン・バックブリーカー				*						
後ろ回し蹴り			*							*
裏拳							*			
裏投げ										*
エルボー・スタンプ	*	*								
エルボー・スマッシュ	*	*	*							
エルボー・ドロップ	*	*				*	*			
延髄斬り	*									
オクラホマ・スタンピート									*	
カウンター・キック		*		*		*	*	*		
抱え上げ投げ								*		
かちあげ								*		
カナディアン・バックブリーカー							*			
噛み付き								*		
河津落とし				*						
顔面蹴り		*								
キチンシンク	*	*								*
ギロチン・ドロップ						*				
サイドキック									*	
サイド・バスター							*			
サマーソルト・キック			*		*					*
サンダー・ファイヤー・パワーボム							*			
地獄突き									*	
ジャーマンスープレックス			*					*		*
ジャイアント・プレス				*					*	
ジャブ	*	*								
ジャンピング・エルボー			*							
ジャンピング・ショルダー									*	
ジャンピング・ニーパット	*	*		*						
ジャンピング・ハンマー・ナックル				*		*	*			
ジャンピング・ヒップアタック								*		
ジャンピング・ヘッドバット									*	
ジャンピング・ボディアタック										*
ジャンピング・ラリアット						*	*			
ジャンプ・チョップ				*						
ジャンプ・パンチ								*		
シューティングスタープレス										*
掌打			*							
上段後ろ回し蹴り			*							*
ショルダー・スルー				*	*		*	*		
ショルダー・タックル				*	*		*			
水車落とし								*		
水平チョップ			*					*		
スクリューキック					*					
ストマック・ブロック			*							
ストンピング	*	*		*	*	*	*	*		*
スライディングキック	*	*	*		*					*
スリーパー・ホールド					*					
セントーン			*		*					*
前方水車落とし										*
側転キック					*					

対戦格闘は
ここまで進化

マーシャルチャンピオン



格闘＋α の要素とは!?

マーシャルチャンピオンは、アニメ調のキャラクターに、格闘をやらせてしまおうというものだ。格闘としての要素にキャラクター要素をプラスαしてしまったのである。

さらにこのゲームでは、キャラクターを前面に押し出しているため、ゲーム画面でのキャラクターの大きさが、他とは一線を画しているのだ。その大きさといったら、とびはねるキャラクターが画面からはみ出してしまうほど。この見せかたが、非常にプレイヤーたちを引きつける。

ゲームシステムについて見てみても、マーシャルチャンピオンは独特の特徴づけをしている。

たとえば、攻撃ボタンひとつをとってみてもそうだ。上段、中段、下段攻撃が、それぞれのボタンによって行われるのである。これは今までの格闘ゲームでは、あまり類をみないであろう。

加えて、最大の特徴とも言うべき武器の奪い合いといったフューチャーも用意されている。これは、相手のダウン



キャラクターセレクト画面。グラフィックのできはよい。

を奪うことで、相手の武器を取り上げてしまうというものだ。

この奪い合いによって、試合中のかけひきがより楽しめ、プレイヤーを飽きさせない。

このように、マーシャルチャンピオンは、いままでの格闘ゲームにはなかった要素をとり入れた意欲作だ。対戦型格闘ゲームが、従来の格闘ゲームからとび出し、新たなジャンルとして認められつつある今、こういった作品がぞくぞくと現れてくることを期待しよう。

世界各国を舞台にトーナメント

この大会参加者は、世界各国で、負けたら終わりの死闘をくりひろげる。トーナメントは8人のみの参加だが、途中で乱入されちゃったりするので、結局10人いりみだれての乱闘になるのである。

具体的なステージ構成を見てみると、プレイヤーのマイキャラは1回戦から決勝まで、3回勝ち抜けば優勝、のはずなのだが、途中で2回新たな敵の乱入があるので、計5回勝ち抜かねばならないのだ。そして優勝しても、ラストには大ボスが…。

大ボスのサラマンダは、実はこの大会を仕切っている張本人なのだ。こやつを倒さねば本当の勝利ではない。

音声合成秘話

何が大変だって、叫び声を録音するのが一番大変なんですよ。なんせ迫力が必要なので、それこそ本当に喧嘩をしているかのように叫びまくるのです。ひどいのになると、テイク100なんてものもあります。てなわけで、今回の音声録音スタジオでは、あのフィニッ○ュ・コーワが大活躍でした。

また、プレイヤーのダメージがひどくなると「ハァハァ…」と息切れするという音声を録り、基板で出してみたのですが、チーム全員一致で気持ち悪いので外そうということになりました。その名残が、レイチェルとティティにだけ残っています。みなさんも野郎が「ハァハァ…」いっているのを想像してみてください。私たちの気持ちがよ〜くわかってもらえると思います。


このトーナメントをプレイヤー（左下）は勝ち抜いていくのだ。

基本操作

ここでは、コマンド入力の必要な必殺技と、このゲーム独自の上段、中段、下段ボタンについて説明していくとしよう。

まずは、必殺技の出し方について。

基本的にコマンド入力を終えると同時にボタンを押せばよいだけだ。最近こういった操作で必殺技を出すゲームが増えてきているので、さほど難しいとは感じないハズだ。強いて注意することといえばコマンドを素早く入力するくらいか。

各キャラクター、各必殺技のそれぞれの出し方はさまざまなので、キャラクター紹介のページを見て覚えてしまおう。

上段、中段、下段ボタン。これには、パンチ、キックといった区別はなく、ただ単に上方に攻撃したい時は上段、下だったら下段といったものになっている。しゃがんで下段を出せば足払いになり、立って上段なら対空兵器になる。

この操作は、上にはこのボタン、というのを体で覚えるまで少々抵抗があるかもしれないが、慣れてしまえば感覚的に技を出せるので、今すぐ慣れてしまおう。

なお、接近してレバーを入れながらの中段で〃投げ〃となるほか、接近戦では、上段、中段、下段それぞれの技が、通常とは異なるということも覚えておこう。


足払いだったら、しゃがんで下段攻撃のボタンを押す。


上段技。基本的に対空兵器としての技だ。


レバーを入れて中段ボタンで、「投げ」。


中段技。武器を持つ者はリーチが長い技。


下段技。早い話が、足払いのようなもの。


必殺技はコマンド制だ。各キャラクターによってコマンドが違うので覚えよう。

奴の獲物を奪い取れ!!

刃物を持った敵、ヌンチャク、槍。ルール無用のトーナメントだ。さまざまな武器を持って、敵は闘いをいどんでくる。素手で闘う側はたまったもんじゃない。

そこで相手の武器をたたき落とし、得物を奪い取ってしまうのだ。

敵も自分も、ダウンすることによって、持っている武器を落としてしまう。武器がなくなれば、当然攻撃力とリーチが下がる。

そして、落ちた武器は、どちら側もひろうことができるのだ。相手の武器を取り上げてしまえば、相手はこちらのダウンを奪わないかぎり、武器を取り戻すことはできないことになる（ただし、相手の武器は自分では使えない。ただ持つだけ）。

もう1つの注意点は、武器は1つしか持てない。武器を持ったキャラは注意である。


ダウンしてしまうと、武器を持っているキャラは持っている武器を落としてしまう。


素手のキャラは、相手の武器を落としたときには、素早く近付いて…。

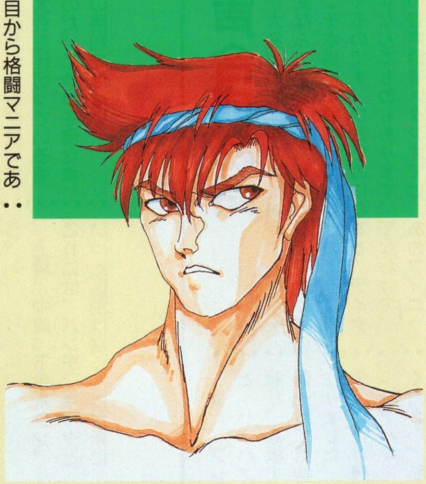

相手の落とした武器を奪い取ってしまおう。これで形勢が有利になるぞ。

開発理由の謎ナゾナゾ?

そう、あれは1年以上前、当時、わがぼよよんプロダクション（私たちのチームの愛称です）では、『マーシャル』とは別の企画が進行していたのですが、あまりにも凄すぎる企画ゆえ、ついつい作業デスクから離れがちな毎日を送っていたのです。その日も例によって、私がミーティングルームでさぼっていると、突然AC部門のボス、I課長が入ってこられたのでした。慌てて考えごとをしている振りをしてとりつくろっていると、「何か悩みごとがあるのか?」と、聞かれてしまい、とっさに冗談で考えていた『イーアルII』のアイディアを語ったのでした。するとI部長は、「ふ〜ん、結構面白いんじゃないの作ってみたら?」と、恐怖の言葉を残してその場を立ち去られたのでした。こうなったらしょうがない、私たちは、こつこつと草案書を作成したのでした。しかし、連絡部署に回覧したところ「これは、イーアルとは言えない」とかいった意見が続々と返ってきてしまったのでした。

一度涙したものの、いつまでも泣いてばかりいる私ではなかった。「それならパートIIをきっぱりあきらめてオリジナルゲームを作ろうじゃないのへへんだっ!!」と、こうして『マーシャル』の企画書が出来上がったのでした。

陣



見た目から格闘マニアであることがありありと伝わってくるキャラだ。

その上硬派で彼女がいないというんだから徹底していてナイスガイである。

プレイヤーライク度 No.1

●陣はこう使え

陣の使いやすさは、他を寄せつけることがないだろう。

鳳凰拳、天牙連拳は、どちらもコマンドが入力しやすく便利である。

そのほかの技も、使いやすさという点では十分合格点である。ただ、足払いだけは、慣れるまでちょっと時間がかかるかもしれない。

陣は格闘技でも空手を得意とするらしく、武器は使用しない。相手の武器を奪ったとしても、それは使わないといった徹底ぶりだ。

●必殺技

鳳凰拳はごく普通の飛び道具。

天牙連拳は、とんで来た相手をたたき落とすといった例のアレだ。

■■ BACK STORY ■■

曲がったことが大嫌いな熱血漢。

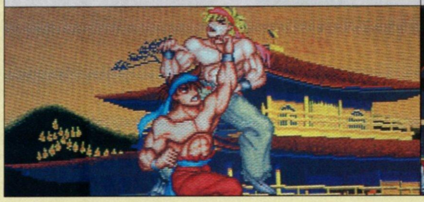
空手、少林寺拳法などいろいろな格闘技をマスターしようとしている格闘マニア。

自称硬派なので彼女イナイ歴26年。実は今回出場しているホイの弟子である。趣味は世界のプラモデル集めという意外なところもある。

■ BACK STORY ■



天牙連拳	鳳凰拳
→↓↘＋上段	↓↘→＋中段





ゴルドー



超悪人面のゴルドーなのだが、その実はとっても紳士的だというからおどろく。

でもいざ闘いになると、とてつもなくおそろしい攻撃を仕掛けてくるのだ。

にくまれっ子 No.1

●ゴルドーはこう使え

ゴルドーは何といっても三節棍である。持っているその三節棍の攻撃範囲の広さには驚愕してしまうであろう。

よってそのリーチを利用した戦法は使えるが、相手に攻め込まれてしまうと少々弱さが気になる。ヌンチャクを落としてしまうとリーチが短くなってしまうのも致命的。

●必殺技

ゴルウェーブは、ため系の飛び道具なのでイマイチ。

ゴルバリアーは削りに使おう。

■■ BACK STORY ■■

百戦錬磨の凄腕ファイター。合気道の達人でもあり、数々の華々しい戦歴を持つ。

非常に礼儀正しく、紳士的である。小鳥を愛する優しい心の持ち主であるが、三節棍を持たせると右に出るものはいない。

ゴルドーは、その面がまえからは想像できないほど優しい。

■ BACK STORY ■



ゴルバリアー	ゴルウェーブ
中段連打	←ため→＋下段





レイチェル



レイチェルは、アメリカンな忍者だ。彼女がなぜ忍術の修業をしたのかはどうでもいい。問題は、強さを鼻にかけたその性格だ。ナマイキそうなのが嫌だ。

足の軽さはNo.1

●レイチェルはこう使え

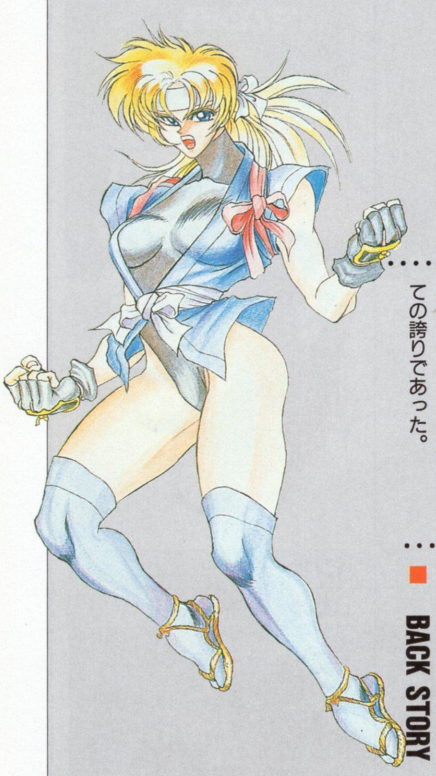
レイチェルは、忍者というだけあって身のこなしが軽い。その身の軽さを利用した2段ジャンプは、かなり大きな武器となるだろう。普通のジャンプもかなり使え、ジャンプ攻撃を中心とした闘いが得意。

●必殺技

シャドーアタックと、火とんの術の2つ。飛び道具がないのはさびしいが、2つとも結構使える。

シャドーアタックは、同社のゼクセクスを思い出させる残影を出しながらの体当たりだ。

火とんの術は、全身から炎を出しての攻撃。とっさに出せば心強い。



BACK STORY

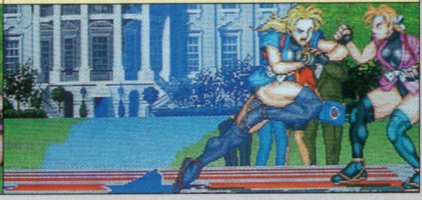
幼いころからアメリカ忍者の修業をつんでおり、かなり腕の立つ「くの一」である。

そんな彼女に忍びの道を捨てさせたのは体術の訓練中に目覚めてしまった格闘家としての誇りであった。

より強い相手を求めて、修業中の身でありながらも脱走し、追われの身となる。

そして、追われている身でありながらも、手強い相手を求めたレイチェルは、トーナメントに参加した。

火とんの術	シャドウアタック
中段連打	←ため→＋中段

禅



禅は歌舞伎役者である。しかし、本人はそれを認めたくないのか、こんな格闘トーナメントに出場してきたのだ。早い話が、こいつは色モノキャラなのだ。

場違いNo.1

●禅はこう使え

こいつはとことんふざけた奴で、武器にハリセンを持っているのだ。

これだけでもそうとうイヤなのに、そのほかの技関係もふざけたものが多い。

中でも奴のジャンプ下段攻撃は秀逸だ。ハカマのすそを両手で持ちつつ、足をバタバタさせて放つ蹴りは、見ているものを笑わせてくれる。

禅は体が大きいのも一つの特徴だ。これはあまり有利な特徴とはいえない。ふんわりしたジャンプでも使いづらいのでやめてほしかった。

個人的には気に入っているキャラだけど、実はあまり強くないのは悲しい。

●必殺技

くもの糸は飛び道具。飛び道具の中では使える部類に入るだろう。

コマの舞は、体当たり系の技。判定がとても大きいので使える。

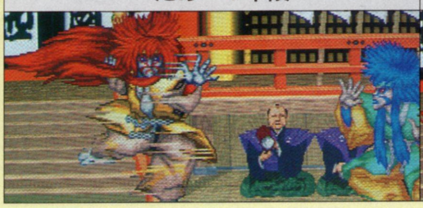
BACK STORY

元歌舞伎の人気役者。「歌舞伎は格闘技だ!!」とわけのわからぬ主張をする彼は、華麗な舞と強力ハリセンで大会制覇を狙っている。

元役者といっても時折見せる格闘センスはなかなかのもので、彼のハリセンをくらったらかなりの強者でも、立ってはいられない。



こまの舞い	くもの糸
←ため→＋中段	↓↘→＋中段






マハンバ



マハンバは、アフリカで生まれ育った27歳。先祖代々に伝わるというそのヤリは、他を圧倒するリーチの長さで脅威である。さらに常人を超えたジャンプ力、素早さも特徴。

野性児No.1

●マハンバはこう使え

マハンバは、持っているヤリのリーチが非常に長く、しゃがみの中段攻撃などがとても有効だ。

そして、マハンバのもうひとつの特徴は素早いこと。ジャンプもかなり素早く、逃げたり攻めたりするのが機敏に行え便利である。

ただし、大事なヤリを落としてしまうと、マハンバの強さは半減してしまうのでそこのところは十分注意してやろう。

●必殺技

こいつの必殺技2つは、どちらもその身軽さを利用したものだ。

パンサークローは、敵の頭上に一撃与えて逃げさるもの。画面中央付近で使うと効果的。

サバンナトルネードは、とんできた敵に対しての対空兵器として利用できる技。それ以外には使えないだろう。

サバンナトルネード	パンサークロー
→↓↘＋上段	↓ため↑＋中段





■BACK STORY■

さるアフリカの誇り高き部族の、その中でも若手No.1の実力を持つ戦士である。

アフリカでは野生動物たちを守るために密猟者どもと闘うという毎日。

今回は、自分の部族の強さを世界に広く知らせるため、先祖代々に伝わるヤリを持ち、この異種格闘技大会に挑んで来たのである。

マハンバは、この大会に部族の名誉をかける。

■BACK STORY■

アヴゥ



アヴァは、43歳という年齢にもかかわらず、このトーナメントに出場した変わり者だ。

大きな刃物をふりまわし、口から炎をふく様は、見ていてこっけいである。

危ない人No.1

●アヴゥはこう使え

アヴゥの見た目は豪快な印象を受ける。その見た目どおりになんとも豪快な攻撃のかずかずがそろっているのだ。

反月刃による攻撃はすべてすさまじい。さらに必殺技のアラビアンバーナー、アラビアンドリルは、相手を寄せつけない迫力がある。

ただし、アヴゥもまた武器を落としてしまうと攻撃力が半減する。敵にスキを与えないようにしよう。

●必殺技

アラビアンバーナーは、コンピュータには非常に有効。かなり攻撃範囲が広いのだ。

アラビアンドリルは、体当たり系の技だ。反撃される場合もあるが、それなりに使える技である。

アラビアンドリル	アラビアンバーナー
←ため→＋中段	↓↘→＋中段



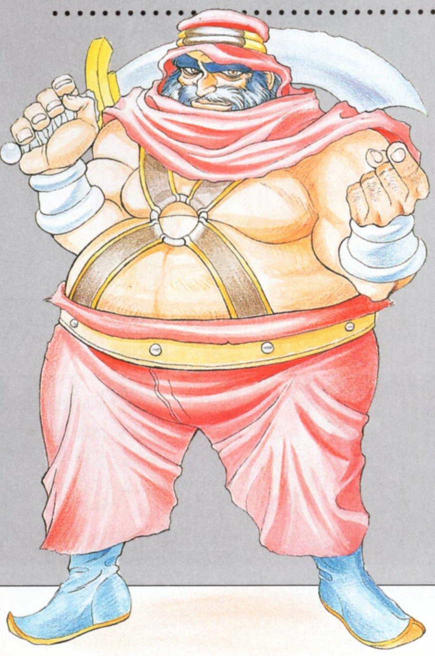


■BACK STORY■

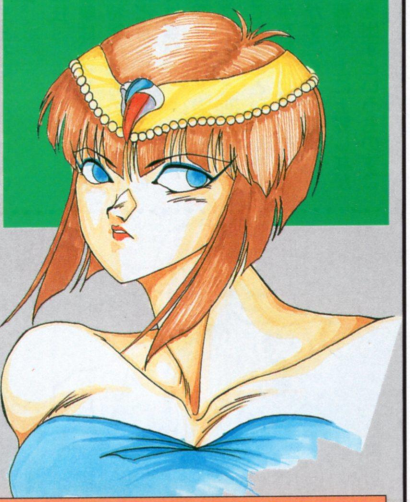
ルール無用のトーナメントとはいえ、彼の切れ味のするどい半月刃の前ではどんな強靭な肉体の持ち主であろうとも地面をなめることになるだろう。

見かけによらずかなりの色男で美人の妻が5、6人もいるが、子宝にも恵まれてしまい養っていくのが今となってはアヴゥの悩みの種となっている。

■BACK STORY■



ティティ



彼女は見たとおりエジプト出身者だ。さらにプロレスラーというからオドロキだ。

プロレスラーの身軽な技を使いこなし、男どもを圧倒する。

空中殺法No.1

●ティティはこう使え

ティティは素早い。それに加えて空中での多彩な攻撃はなかなか楽しませてくれる。

さらに、飛び道具のナイルスターが非常に使えるため、それをまじえた攻撃がまたまた多彩だ。

プレイヤーの腕しだいで、色々な戦法を楽しめるキャラなので、使っていけばいくほど楽しい。

●必殺技

飛び道具のナイルスター、空中2段攻撃のダブルダブルクロスの2つ。どちらもかなり使える。

ナイルスターは、ただ撃ちまくっていてもかなり使える。相手をとばせて落とすのも可。

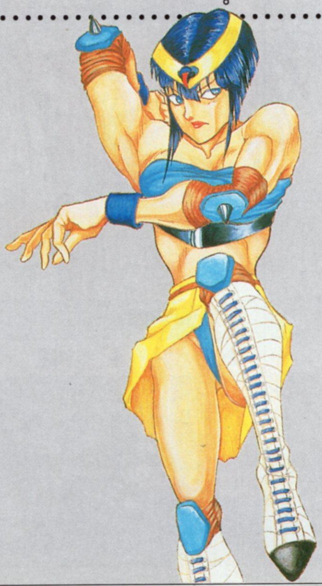
ダブルアタックは、上昇中に1回、跳ね返ってもう1回当たる。

BACK STORY

今回出場するはずだった覆面レスラー・デストマホーク（本業のほうのチャンピオン防衛戦のためやむなく出場を辞退した）の父を持ち、5歳のころから練習を重ねてきた。国内では色々な大会に出場していたが、今回の大会が彼女の世界デビューとなる。

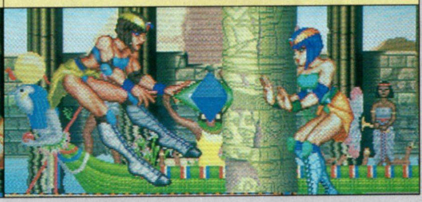
3度の食事よりも宝石が大好きという、とってもお金のかかりそうなプロレスラー・ティティである。

BACK STORY

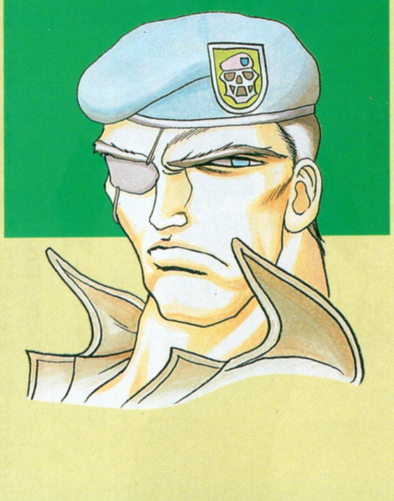


ダブルクロス	ナイルスター
↓ため↑＋中段	↓↘→＋中段





ボビー



ケンカが好きで好きでたまらないという、恐怖の軍人がこのボビーである。

彼の武器はメリケンサック。ケンカ野郎の必需品だ。なぜ片目なのかは謎だ。

荒っぽさNo.1

●ボビーはこう使え

コブシと蹴りしか使わないキャラなので、多少間合いは狭いようだ。しかし、相手に近づき、相手を追いつめてしまえば、ボビーの本当の強さを発揮できるだろう。

動きもそれなりに早く、遅くて不自由するといったことはないだろう。飛び道具も持っていることだし、使いやすいキャラといえる。

●必殺技

ヘルスラッガーは飛び道具。飛んでいく速度が速いので使い勝手はとてもいい。コンピュータ相手だったらどんどん使っていこう。

ブラッディスクリューは、相手を端に追いつめたときに使うと効果的。この技は、ほかの体当たり系の必殺技と違い、投げられてしまうことが少ない。つまり非常に使える技ということだ。接近するためにも使える。

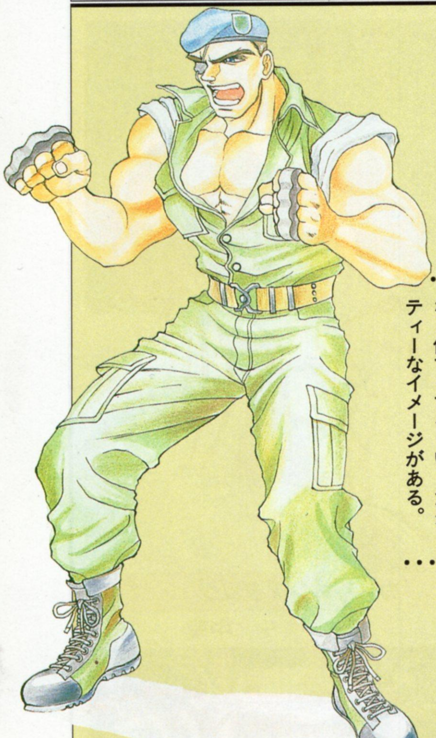
BACK STORY

傭兵部隊出身の彼が、メリケンサックを手離したところを見たものはまだいない。

貧困層の出で、喧嘩が趣味のようなものであるためか、金に対して異常とも思えるような執着心があり、そのためなら何でもするといったダーティーなイメージがある。

そのケンカの腕にはそうとう自信があるらしく、莫大な賞金のかかったこのトーナメントに、メリケンサックのみを武器に出場してきたのである。

BACK STORY

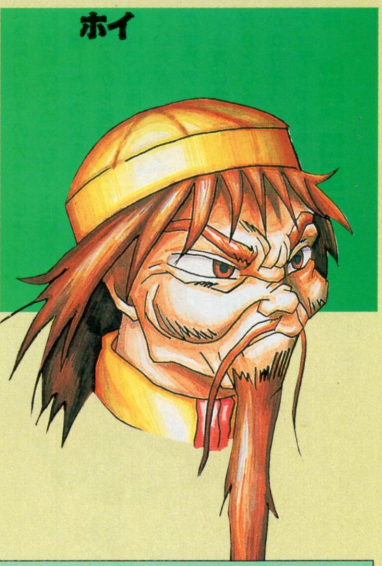


ブラッディスクリュー	ヘルスラッガー
↓↙←＋中段	↓↘→＋中段





ホイ



ホイは、酔拳の達人というだけあって、酒のびんをいつもぶらさげている。
それにしても、実は仙人!? 酒好きの仙人なんて聞いたことがないぞ。

おやじNo.1

102歳という年齢にもかかわらず拳法の腕のほうはかなりのものである。
ホイはさまざまな攻撃を持っており、通常技にもかかわらず特殊なものが多いのだ。たとえばジャンプの下段攻撃。これは、相手の頭をふんで逃げるという、よく言う"ふみつけ"攻撃だ。
こんなように、ホイの攻撃はみんな一風変わっている。ホイを使ってみたい人は、まずその特殊な技のかずかずに慣れてもらわないといけないだろう。

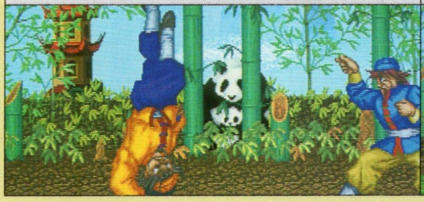
●必殺技
真空拳は、飛び道具。ホイの技は特徴的なものが多いとさきほど言ったが、この技も例外ではない。
真空拳は相手に当たると、相手をクルクルと回転させて転ばせてしまうといったものだ。相手を転ばせてしまうというのがすごく大きい。
昇猿脚は、上に上昇しながら蹴りを出すというものすごい技。それこそ仙人でもなきゃこんな技は出せない。
技自体はよくあるタイプの上昇対空技だ。相手がとんで来たところに使って、たたき落とす。

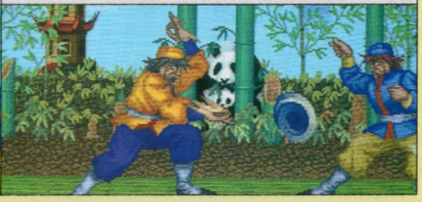
BACK STORY

中国拳法の達人。実は仙人である。
山奥でひっそりと暮らしていたが、好物の焼酎を買うついでに大会にエントリーしてしまった。
賞金を当てにしてすでに山ほどの焼酎を買い込んでしまったので、何がなんでも優勝しなくてはならない。

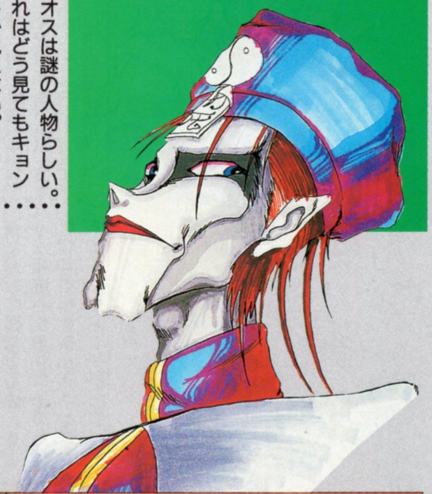


昇猿脚	真空拳
→ ↓ ↘ ＋ 上段	← ため → ＋ 中段





ケイオス



ケイオスは謎の人物らしい。でもこれはどう見てもキョンシーにしか見えない。
ほとんど単なるバケモノまで出場してしまうとは、どういう大会なんでしょ。

人間じゃないNo.1

●ケイオスはこう使え
というわけで、何もかもが人間ばなれした男、ケイオスだ。
まず、ジャンプ力がすさまじく、画面のはじからはじまでとんでしまうようないきおいだ。
中でもジャンプ下段攻撃は、空中でさかさまになって攻撃を仕掛けるというもので、見ていて頭が下がる思いだ(シャレ)。
ケイオスの武器は鉄の爪だ。これで攻撃してくる姿はまさにバケモノといった感じでなかなかだ。

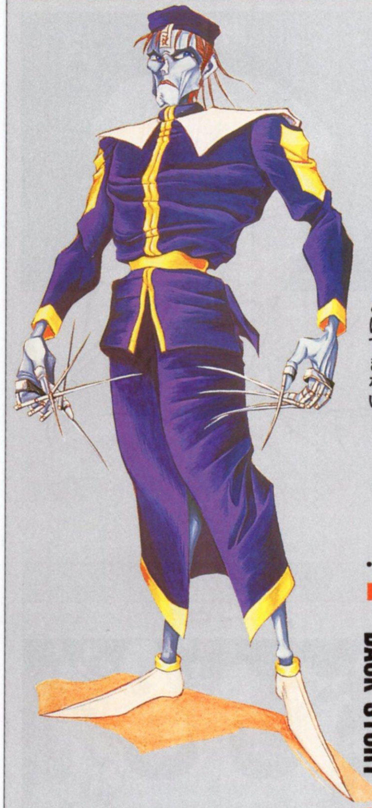
●必殺技
舌がビョーンと伸びて攻撃する、カメレオンアタックは、気持ちが悪くなる。
もうひとつの必殺技は、百裂突拳。ケイオスのほかの技にくらべれば、これはまともな必殺技といえるのではないだろうか?

BACK STORY

やつは本当に人間なのだろうか?そんな疑問を抱かずにはいられない謎の男。
いったん闘いだすとしだいに残虐さを増し誰もとめることはできない。

BACK STORY

人間離れしたその身のこなしは現存するいかなる格闘技にも当てはまらず、敵を寄せつけない。両手の甲につけられた鉄の爪は、一本一本がナイフのように研ぎ澄まされている。

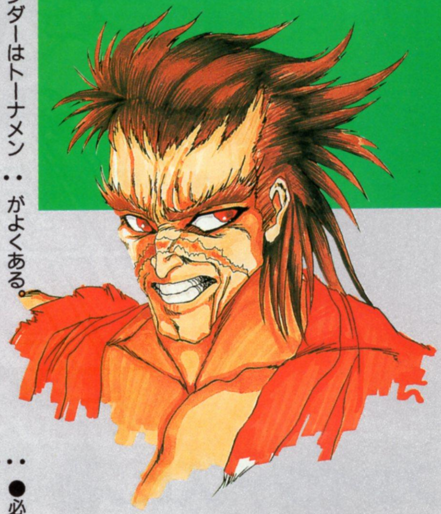


百裂突拳	カメレオンアタック
中段連打	↓ ↘ → ＋ 中段





サラマンダー



サラマンダーはトーナメントのラストに出てくる、いわば大ボスである。
その大きな体は、画面をおおいつくし、さらに画面中を素早くとびまわる。

物まね師No.1

サラマンダーは、プレイヤーが自分のキャラとして操作することはできない。
そのため、サラマンダーとは敵として闘うことになるのだが、まずその巨体に驚かされるだろう。
さらに、その巨体で、自分以外のキャラクター10人の必殺技をそのままコピーして使ってくるのだ。これにはスパローズもびっくりだ。
しかし、仮にもラストに出てくる大ボスがこんなことでよいのだろうか？奴の使う技はすべて、ほかのキャラたちの技のパクリなんて、大ボスが聞いてあきれるぜ。
そんなサラマンダーだけど、あなどってはいけない。こいつの技はパクリはパクリでもすべて必殺技というところに注意しなければいけないのだ。必殺技のみで次から次へと攻撃してくる様はかなりのすさまじさだ。これによって、体力を削り取られてしまうことがよくある。
サラマンダーは、考えてみればとてつもなくすばらしい素質がある。敵の技をそのままコピーしてしまうというのは常人のものではない。しかししょせんは物まね、たかがしれているというわけだ。

●必殺技
パンサークロー、ヘルスラッガー、ブラッディースクリュー、天牙連拳、鳳凰拳、ゴルウェーブ、ゴルバリアー、シャドーアタック、百裂突拳など。各必殺技の性質は全く同じだ。


レイチェルのシャドーアタックだ。



チャンピオンであるサラマンダーの真顔。


ダアーッ超強気な勝ちポーズだぜ。

BACK STORY

ホイの一番弟子だったが、強くなるにつれてしだいに悪の心が芽生えてきた。
彼の余りの残虐さにホイは破門したが、その才能から武道会に優勝し、そして大会そのものを乗っ取ってしまった。武道会では毎回出場者の気に入った技を会得しては、優勝者に対して試していた。
悪党ではあるが、かなりの才能の持ち主である。

BACK STORY



データイーストが贈る
リアルタイプ格闘アクションを
大々的に全紹介だ！

FIGHTER'S HISTORY

データイースト製格闘ゲーム

ファイターズヒストリー

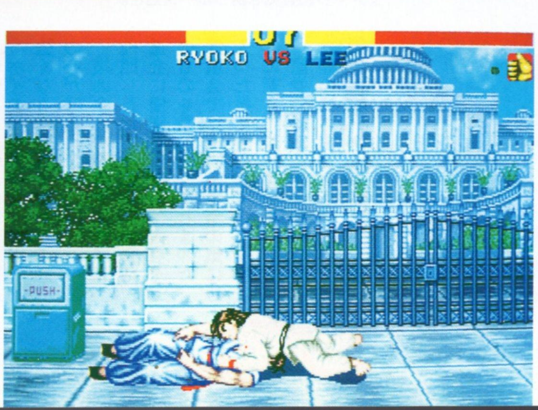
年に一度だけ開催される世界異種格闘技戦…かつては世界最強を自負する格闘家たちが集う、腕試しに最適な〝イベント〟であった。だが、優勝する者は常に不動であった。優勝者についてわかることは、一見どこにでもいるような中年体型の男性であるのと、その体型からは想像もできない身軽さであった。その彼に挑戦する者があった。破格のファイトマネーのためか、格闘家の名誉のためか…。

担当：KAL

使用できるキャラクター

レイ　フェイリン　リョウコ
マットロック　サムチャイ　リー
ミゾクチ　ジャン　マーストリウス





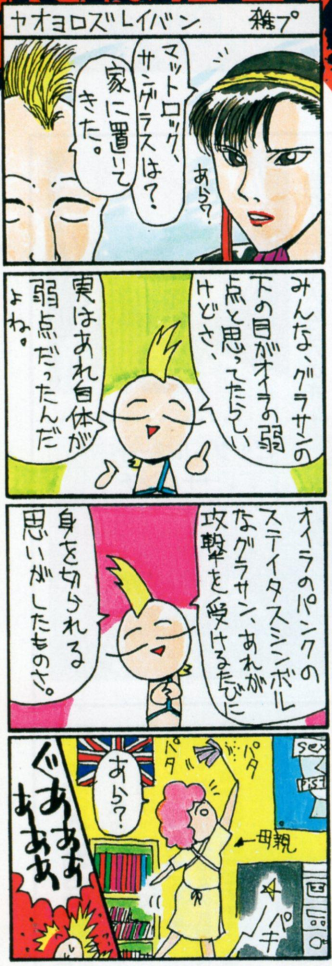
「縦四方固め！」…。隠し必殺技などのフィーチャーもあった。

操作はカンタン誰でもすぐになじめるおなじみのシステムだ

このゲーム、最近ゲームをやっている人たちにはおなじみの、8方向レバー、6ボタン制を採用している。だから、プレイするにあたっての問題はないのだ。

ゲームのルールは2ラウンド先取制。つまり、先に2本取ったほうが勝ちなんだけど、このゲーム、ダブルKOやドローをやってしまうと、双方に1本分ずつ勝ち印があたえられてしまうため、1ラウンドたりとも譲るものか！という気合が必要になってくる。ちなみに、2ラウンド続けてダブルKOやドローをやってしまうとゲームオーバーだ。

また、ジャンプした瞬間に攻撃しようとすると変なひっかかりをおぼえるが、これはとくに気になるものでもないので、台を見つけたら即乱入だ!!



弱点？何それ 各キャラクターの防御力の低い部分さ

このゲームの大きな特徴として、各キャラクターに設定された〝弱点〟のシステムがある。

この弱点システムを理解していないと、この世界では生きていけないぞ！

まずこのゲームにおける弱点とはどういったものか、それから説明しよう。

各キャラクターのそれぞれ違う場所（一部ダブるキャラあり）に1カ所ずつ、そこに攻撃を受けると光る部分がある。この部分に一定量以上のダメージを受けると気絶してしまうのだ。この、気絶に至るまでのダメージ許容量は全キャラ共通で、ミゾグチやマーストリウスだけ耐久値が高い、なんてことはないぞ！

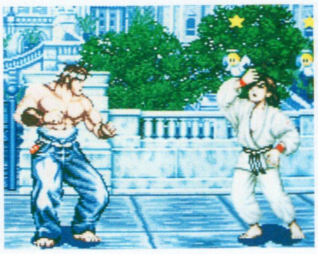
さらに、1度気絶したあとは、弱点を守っていたガーダーがとれてしまい、防御力が低くなっている。したがって、気絶する前はもちろん、したあとは絶対に弱点にダメージを受けてはいけないのだ。



弱点が、白く点滅している状態（あと一発でとれてしまう）で。



その弱点に攻撃を受けてしまうと、ガーダーがとれてしまい…。



気絶してしまう。その後、弱点の防御力は低くなってしまう。

これがどういうことなのか、このテの対戦型格闘ゲームをやりこんでいる人ならわかると思うが、ここはきちんと説明しよう。

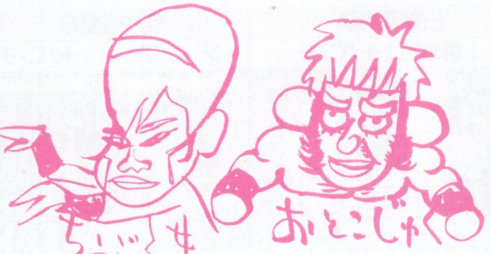
相手の攻撃をガードしたあと、その硬直が解除されるのがこのゲームでは早いのだ。だから、目の前で飛び道具を出してガードされたりすると、相手方はボタンを連打しているだけですぐに、相手がまだ飛び道具の硬直時間中に反撃することができる。レイのホイールキック、サムチャイのティカウコーンなどの突っ込み型の技の場合には、簡単に投げや足払いが入ってしまうのだ。ポイントは〝いつまでもガード方向にレバーを入れてないで、すぐに反撃する〟という点だ。



このような近距離で飛び道具を出してしまうと、反撃を受ける。



こうして見てみると、何だか待ってるほうが有利に感じられるが、攻撃するほうが間合いをきちんと計り、的確な判断によって技を繰り出しさえすればいいのだ。そのためには、自キャラの各技がどれくらいの硬直時間で、どのくらい突き進むのか、といったことをよく頭に入れておく必要がある。ただがむしゃらにやっていたのではダメなのだ。



開発者からのアドバイス

コンピュータ戦でクリアを目指すならば、なんといってもリーだと思います。キャンセル絶招と、ダッシュ頂肘を使えば闘いがかなり有利になります。

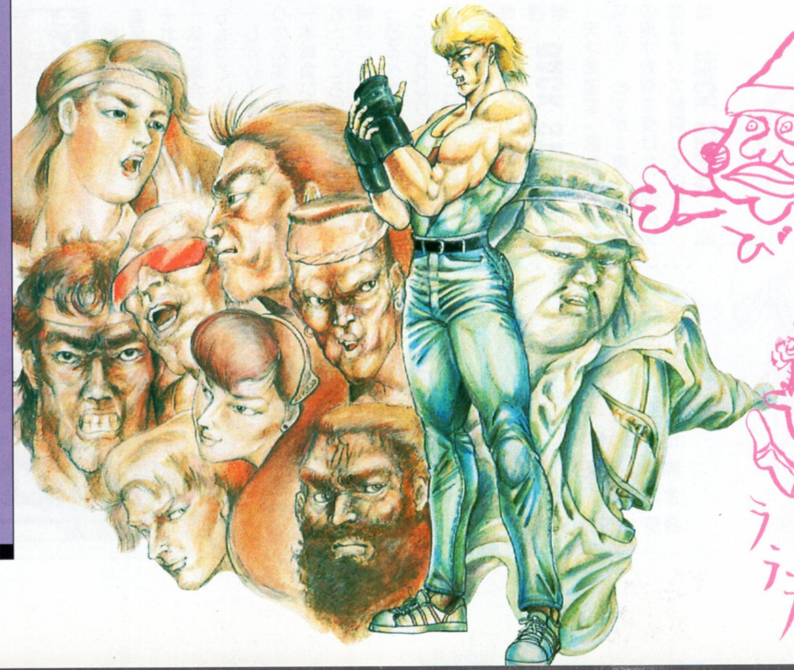
対戦では、攻めるタイプの人にはレイ、待ちでもいいから勝ちたい人には、マットロックをお勧めします。

さらに変わった遊びかたとして、使用キャラクタを選ぶとしたら、関東のかたにはリョウコを、関西のかたには溝口を使ってもらうと、より感情移入ができ、ゲームが楽しくなることうけあいです。

アドバイスとしては、このゲームはガードした直後、ほんの少しの間、投げられないようになっています。そこで、投げハメなどに関しては、投げ返すほうが、有利になるようになっているわけです。このことを頭に入れて闘えば、投げを決めやすくなるのではないでしょうか。

また、投げ系の必殺技は、相手のダメージ中に技をかけることができます。リョウコなどは、ジャンプ大キックが入ったら、超山嵐か、真空一本背負いにつないでいってください。

最後に、地上攻撃のほとんどにキャンセルがかかりますから、ガンガン攻めて気持ちよく相手をぶっとばしてください。











当ゲームの主人公ばりのキャラクター。

このテのタイプにしては珍しく、いわゆる猪突猛進型というやつで、調子づいた彼を止めるのは非常に難しい。

一気に攻めたてろ！ これがレイ流マーシャルアーツだ

一見、彼は血圧が高そうである。実際はどうだかわからないが、その闘いぶりにも勇猛さがよく現れている。

コンピュータ戦、対戦プレイのどちらでも多用される必殺技「ホイールキック」は、彼の最も得意とする技だ。おもにこの技を使って相手を端に追いつめて、足払いやパンチなどからのキャンセル技で反撃するスキをあたえない。

このように、彼こそまさしく突貫ファイターと言えよう。

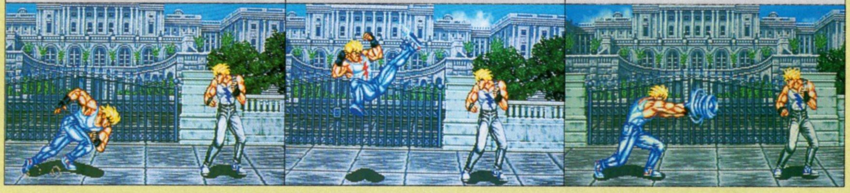
■■ **BACK STORY** ■■

幼いころからマーシャルアーツの修得に努め、さらなる自己鍛練のために大会に参加。空気中の〝気（オーラ）〟を操ることもできる。

■ **BACK STORY** ■

出身国：アメリカ
職業：刑事
生年月日：'67年3月21日
身長：185cm　体重：92kg

ダイナマイトタックル	ホイールキック	ビッグトルネード
2回素早く→+パンチ	↓↓←+キック	↓↓→+パンチ





武○鉄○の「刑事物語」で有名（?）な蟷螂拳を使う。

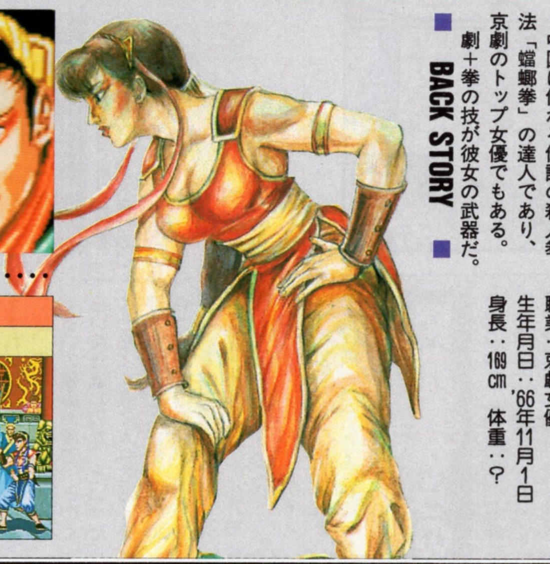
トップ女優と殺人拳とは、表と裏の表現にピッタリではないか。何か秘密がありそう。

防御の堅さと変則的な動きで勝負だ！

彼女の特徴は、まずその長い手足にある。特に足技はリーチがありコンピュータ戦、対戦のどちらでも重宝する。

そして、それらの長い手足からくる守りの堅さはトップクラスで、待ち・逃げの体勢に入った彼女をうち破るのは容易なことではない。

当然、空中戦もおてのもので、必殺技「空中　螂斬」の使い方次第で、フェイリンは強くも弱くもなる。まったく、



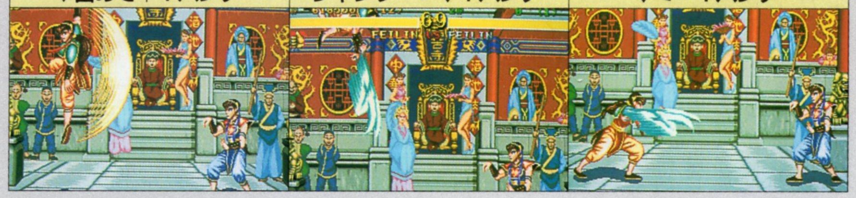
■■ **BACK STORY** ■■

中国に伝わる伝説の殺人拳法「蟷螂拳」の達人であり、京劇のトップ女優でもある。劇+拳の技が彼女の武器だ。

■ **BACK STORY** ■

殺人拳の扱いは大変だ。
出身国：中国
職業：京劇女優
生年月日：'66年11月1日
身長：169cm　体重：?

白鶴双飛拳	空中蟷螂斬	蟷螂斬
↓留めて↑+パンチ	ジャンプ←↙↓+パンチ	↓↘→+パンチ





最近流行の女柔道家。

彼女の持つ技は、柔道家らしく接近戦で威力を発揮するものばかりだが、必殺技「超山嵐」のように見た目も威力もハデな技だってもってるぞ。

間合いを見切る！ そして真空一本背負いへ！

彼女は他の者のように飛び道具をもっていない。また、それの代わりになるような、一気に間合いを詰められる技ももっていない。

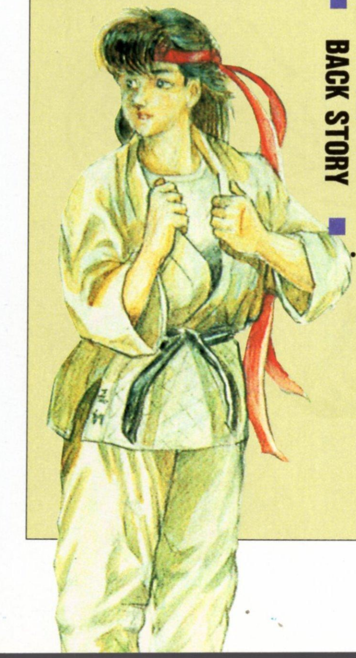
しかし！彼女には文字どおりの効果をもつ必殺技「真空一本背負い」がある。多少離れたところにいる相手の懐に瞬時に入り込み、投げてしまう恐るべき技だ。この技を狙ってじりじりと接近し、長い足払いととび蹴りで闘うのだ。

また、縦四方固めという男性に人気の強力技を持つ。

■■ **BACK STORY** ■■

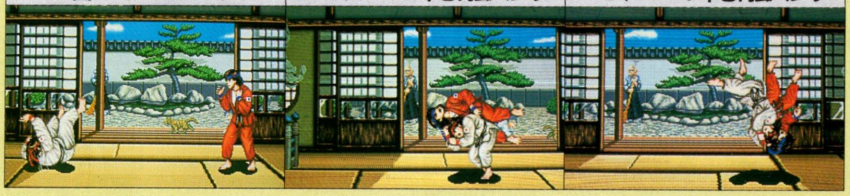
天才柔道家「嘉納厳五郎」により、わずか3歳から柔道の英才教育を受けた。国内大会はすべて制覇している。

■ **BACK STORY** ■



出身国：日本
職業：高校生
生年月日：'77年1月21日
身長：157cm　体重：56kg

前転受け身	一本背負い（少し離れて）	超山嵐（敵の近くで）
←留めて→+パンチ	→↘↓↙←+中or強パンチ	→↘↓↙←+中or強パンチ



マットロック



渋いキャラが集まった当ゲームのなかにあって、唯一色モノの薫りが漂う、自称〝闘うロックギタリスト〟だ。その動きは、見る者すべてを惑わせてやまない。

跳ねる・待つ・攻める すべて一級にこなす強者だ

彼の特徴を挙げるならば、外見を除けばまず、バネのような体を駆使した技の数々と、驚くべきジャンプ力がある。そのどちらも闘いにおいては威力を発揮し、空中戦で彼にかなう相手はいないとされているほどだ。

また、飛び道具である必殺技「スピニングウェーブ」はスキが少なく、遠間からのスピニングウェーブ攻撃は相手につけ入ることをゆるさない。

さらに、接近戦時に頭上を強襲する「オーバーヘッドキック」や、空中から相手の頭を足蹴にして逃げる踏みつけ技といった奇妙な技を多くもち、意表をつくにあたってはこと欠かない。

BACK STORY

イギリス出身の闘うロック野郎、マットロック。抜群のリズム感覚と、連日のライブにも動じないスタミナと体のバネを武器に大会に参加する。

オーバーヘッドキック	ロードハリケーン	スピニングウェーブ
←留めて→＋キック	↓留めて↑＋キック	←留めて→＋パンチ





BACK STORY

出身国：イギリス
職業：ミュージシャン
生年月日：'68年7月12日
身長：172cm　体重：60kg

サムチャイ



渋いキャラが集まっているこのゲームの中で、1、2を争う渋い存在、それがこの人。繰りだす技はムエタイのもので、動きは意外にハデだったりするのだ。

破壊力はトップクラス! チャンスがくるまで粘るのだ

彼はムエタイ界のチャンピオンだが、その割には技のスキが大きい。飛び道具を出したあとの硬直時間がながく、残り2つの必殺技も突進型のため、間合いを少しでも間違えるとガードされたあと反撃を受けてしまう。

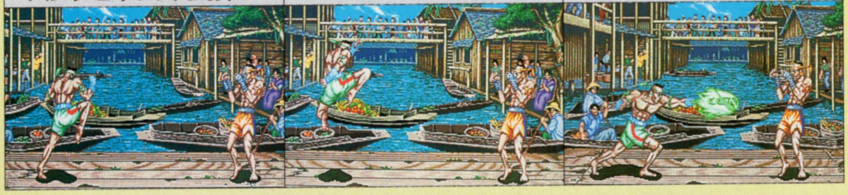
だが、各技に秘められた破壊力は相当なもので、乱戦中に小技からの連続技で必殺技が決まれば、相手の体力は底をつくことまちがいナシだ。

彼は一撃必殺の男なのだ。

BACK STORY

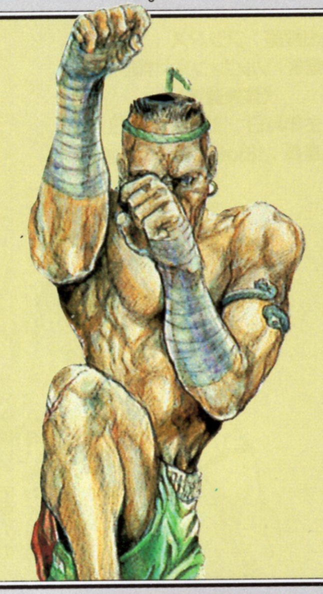
ムエタイ界最強のチャンピオン。新たな対戦相手を求めて大会に参加する。

パップソウカウ	ティーカウコーン	マットロン・ジュサロップ
パンチとキック同時押し	↓↘→＋キック	↓↘→＋パンチ



出身国：タイ
職業：ムエタイ選手
生年月日：'71年11月11日
身長：190cm　体重：77kg

BACK STORY



リー



地味な外見の割にはプレイヤー人気の高いリー。使いやすさと強さを併せもつ彼は、格闘ゲームにおいては理想的なキャラだといえるだろう。

一気にフィニッシュ! 八極拳の力を知らしめろ!!

彼は文句なく強い。このゲームの3強の1人（リョウコ・マーストリウス・リー）と言われるその強さの秘密とは何か?破壊力、そしてスピードである。サムチャイの破壊力が連続技から生じるものであるのに対し、リーの場合、必殺技の「絶招歩法」の一撃が、ただその一撃が凄まじく強いのだ。しかも、絶招歩法のスピードは速く、なかなか見切れるものではないうえに、攻撃判定も広いため、ガードからの反撃を受けづらい。

この絶招歩法を絡めた連続技は、相手の体力をフルゲージの7割も奪いとってしまう恐るべき攻撃だ。

また、返し技に富んでいるため、相手からしてみればこれだけ攻めるのに勇気のいる相手もいないだろう。なにせ一瞬気を抜けば、反撃後、そこには絶招歩法がまっているからだ。

BACK STORY

中国拳法〝八極拳〟の使い手であり、「覇王」の名で知られる父、厳徳と並び「小覇王」の愛称で呼ばれる。父を殺した者を追って、復讐鬼となり大会に参加する。

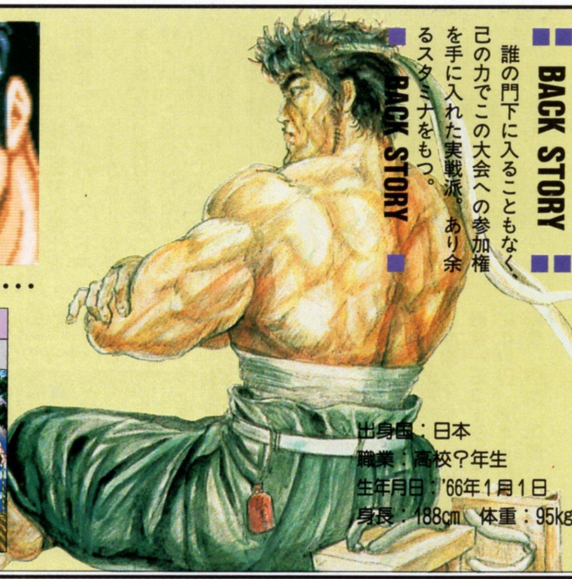
穿弓腿	絶招歩法
↓↘→＋キック	↓↘→＋パンチ



出身国：中国
職業：船頭
生年月日：'65年8月14日
身長：175cm　体重：75kg

BACK STORY





■■ **BACK STORY** ■■

誰の門下に入ることもなく己の力でこの大会への参加権を手に入れた実戦派。あり余るスタミナをもつ。

■ **BACK STORY** ■

出身国：日本
職業：高校?年生
生年月日：'66年1月1日
身長：188cm　体重：95kg



「どこかで見たことあるぞー！」と話題の、浪花ファイター。

一見ゴリ押しキャラに見えるが、実は攻めてよし、守ってよしの万能格闘家なのだ。

ケンカ百段はダテじゃない！何でもござれのスーパーファイターミゾグチ見参！

飛び道具あり、対空技あり、変則技ありでオールマイティーぶりを発揮しているミゾグチ。彼を使っている人の多くは「連続蹴り」によるゴリ押しに頼っているようだが、通常技も強いため、守っても十分すぎるほど闘える。

この〝攻め〟と〝守り〟をうまく組み合わせることにより、相手に動きを読ませない鉄壁の守りが実現し、どんな相手とも互角以上になるのだ。

連続蹴り	虎流砕	タイガーバズーカ
↓↘→＋キック	←↙↓＋パンチ	↓↘→＋パンチ



出身国：フランス
職業：ソルヴォンヌ大学研究員
（体操選手）
生年月日：'69年9月15日
身長：183cm　体重：63kg



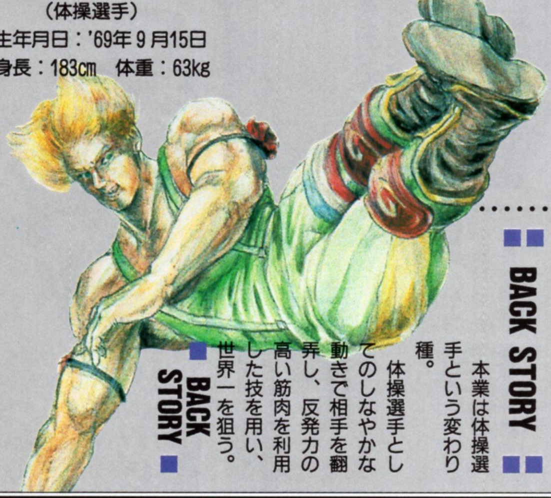
本業が体操の選手という、一風変わった経歴のもち主。外見も言動もキザでヤサっぽいが、そのファイトはまさに格闘家のそれだ。

瞬発力で勝負だ！アセらずじっくり闘おう

ジャンは、その独特の動きから、「わかりづらくてやりづらそうなキャラ」の印象を受けてしまいがちだ。だが実際にはそのようなことはなく、使える技などもはっきりとしているために、お手軽キャラと言えるかもしれない。

ただし、だからといって必ずしも奥の浅いキャラだとは限らず、特に彼の場合、必殺技の「ニードルシャワー」やスライディングが対空技として使えたり、通常技の立ちキックなどが牽制に使えたりもする。

慣れてくると、意外におもしろいキャラなのだ。



■■ **BACK STORY** ■■

本業は体操選手という変わり種。

体操選手としてのしなやかな動きで相手を翻弄し、反発力の高い筋肉を利用した技を用い、世界一を狙う。

■ **BACK STORY** ■

ニードルシャワー	バル・ロゼ
パンチボタン連打	←溜めて→＋パンチ



■■ **BACK STORY** ■■

プロレスが世界最強の格闘技であることを証明するために大会に参加する。

■ **BACK STORY** ■



筋肉ダルマのような体にヒゲもじゃの顔。これで身長を高くしたら、まるで「ブルー○ー・ブ○ディ」だ。しかし、強さはそれ以上かも…。

吸いに始まり吸いに終わるまずはガードすることだ

彼の強さは、はっきり言って必殺技の「ダブルジャーマン」によるところが大きい。

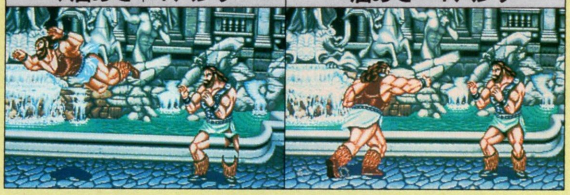
とにかく有効範囲が広いため、相手の攻撃をガードしたあとなどには必ずと言っていいほど決まってしまうのだ。

少しずつ間合いを詰める彼には、もはや敵はいない？

ニールキック	ダブルジャーマン
←溜めて→＋キック	→↘↓↙←＋中or強パンチ



ムーンサルトプレス	ダッシュラリアット
↓溜めて↑＋パンチ	←溜めて→＋パンチ





出身国：イタリア
職業：プロレスラー
生年月日：'69年6月9日
身長：203cm
体重：140kg





プレイヤーは選択できないボス格クラスのキャラクターの一人。

奇妙な姿と動きでプレイヤーを翻弄し、多くの強者を闇へ葬った。

まったく謎に満ちた彼はいったい何者だったのだろう

この世とは思えないまったく謎の場所。まさにサーカス小屋のなかにいるような気にさせる不可解なところに、クラウンはいる。

いったい彼は何者なのだろう？あそこはどういった所で彼はなぜプレイヤーたちの前にたちはだかるのか。

まるでわからないが、わからないのはその動きについてもいえる。ピエロの姿をした体から繰り出される技は、どれもふざけたポーズのものばかり。彼の必殺技である回転アタックも実に変化に富んでいて、直進してくる、ジャンプして空中から落ちてくるなど、自由自在に空間を動きまわるのだ。

はっきりいって、こんな攻撃、くらっても痛くないのではないか、とさえ初めは思える。だが、侮ってはいけない。あの、人をバカにしたような言葉とともに発せられる技は、確実に人を傷つけるに足る威力を隠し持っているのだ。

闘う道化師…。あの仮面の下に隠された顔は、確かに人のものであった。しかし、彼の正体を知るものはいない。



「ヘッタクソォ!!」と叫びつつトランプを投げつけてくるのだ。



クラウンお得意の光る回転アタック。でもガードしちゃえば…。

BACK STORY

地方巡業を続けるサーカス団の一員なのだが、女言葉を使うおかまである。

ピエロとしての鍛練により素早い動きを身につけた。回転しながらの体当たり、トランプを相手に投げつける2大必殺技により、№2の座に収まった強敵である。

'60年8月29日生まれの32歳。乙女座のA型で、好みは、たくましい男、トランプ占い、料理にエステ。肉の脂身や肌が荒れる夜更かしを嫌う。身長179cm、体重64kg。

BACK STORY



おおーこの人は!まさしくあのカルノフである。しかしなぜこの人が?体型もなんだかスリムになってるし…。

小柄な外見に気をゆるすな!驚異のスピードをもつ男カルノフ

彼の第一印象…小さくて弱そうだな…そんな考えを根底からひっくり返させる強さをもつ魔人、それがカルノフだ。

過去の彼の姿は、ぼこっと出っぱった腹部、重量を無視した、ポワーンとした感じのジャンプと、動きのニブサ、重さばかりが印象に残るものだった。それが今はどうだ!まるでノミのように素早いジャンプと、目にもとまらぬ連続蹴りで、速いなんて言葉は生やさしいといったほどだ。

体型がスリムになっているのは、こういったことだったのだ。おそらく彼の内部で何らかの変化が生じ、常人の想像を絶する訓練を行ったか、突然変異をおこしてしまったか…。

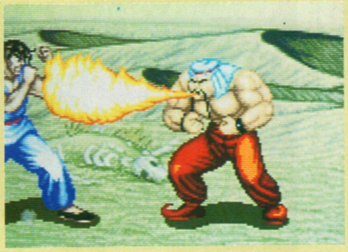
とにかく、異種格闘技の連続優勝を果たしている彼の技は、実に変化に富んでいる。

まず、昔も使っていた口から噴きだすファイアー攻撃。しかしこれにもバリエーションが増え、遠距離時にはなんと!地面を跳ねてくる火球を、接近時には直接相手に炎を噴きつける。この炎を目の前で連続して噴かれた日には…。

次に空中で何発もの蹴りを連続で叩きこんでくる蹴り技についてだが、炎は当たると燃えて倒れるのに対し、こちらは離れるまで何発も入ってしまうため手におえない。

しかし極めつきは、やはり「バルーン!」だろう。素早いジャンプからの急停止、急降下機能をもった、すばらしい技だ。威力も大きい。

彼も人目にふれず、ずいぶんと練習したようだ。ただ、惜しむらくは投げ技を修得しなかった点だ。でも実は…?



口からの炎攻撃。この技を目の前で連発されると動けなくなる。

BACK STORY

ロシア共和国、クリアミナ西部の貧しい農家の次男として生まれる。幼少のころからケンカ好きの乱暴者として近在に名を轟かせていた。ある時神像を破壊し神の怒りに触れ天上界の召使いにさせられるが、逆に天上界の金銀財宝を一人占めにする。世界格闘技選手権では、常勝無敗の帝王として君臨する。

BACK STORY



驚異の空中連続蹴りだ。一度決まると数発続けて入るので怖い。



スライディング攻撃だが、一打目は上段からくるぞ。



どういう原理かわからないが、地面を跳ねる火の玉だ。



これこそカルノフの必殺技だ!「バルーン!」のかけ声とともに降ってくるぞ。

FIRE SUPLEX

ファイヤースープレックス

©SNK

担当：ももやん





四角の戦場で闘う、10人のソルジャー

今、ものすごい人気のあるスポーツにプロレスがある。

しかし、プロレスを「スポーツ」といって、いいのだろうか。リングの上は戦場で、闘う者は皆、命を賭けている。

そんな、プロレスをゲームにしたのが、この「ファイヤースープレックス」だ。

この"S・W・F"のリングの上にも、一本のベルトを目指して10人の男たちが命を賭けている。

10人の男たちによって、祭りが始まろうとしている。

ファイヤースープレックスには10人もの個性あるキャラクターがいて、それぞれが独特の技を使ってくる。

それぞれが違ったパフォーマンスをしてくれるので、プロレスファンには、ぜひプレイしてほしい。もちろん、そうでない人も、プレイしてプロレスファンになってほしい。



これがファイヤースープレックスだ!

すべての技をマスターしろ!

このゲームで、本物のプロレスのように技をかけまくるには、それなりの努力が必要だ。

操作方法

8方向レバーに4ボタン。Aボタンはパンチ、Bボタンでキック、Cボタンはジャンプ、Dボタンはフォールと挑発だ。

技は、レバーとボタンの組み合わせで変化する。色々な技の出し方は次のページのキャラクター紹介を見てほしい。

コーナーポストに上るには、ポストの前でレバーをポストの方向に入れれば上れるぞ。

2人同時、タッグマッチでは、Dボタンでタッチだ。味方のいる前でDボタンを押せば、交代できるぞ。

リングによっては凶器の落ちている場所もある。それらを取る場合はAボタンだ。はなすには、Cボタン。

リングの上だけが戦場じゃない!

ゲームを始めると、シングルマッチかタッグマッチか、対戦かが選べる。タッグマッチや対戦は2人用でしか選べないぞ。

次にプレイヤーは10人のレスラーの中から好きな選手を1人選んでプレイする。

もし、対戦ならば、次に闘う場所が選べるぞ。リングは4つだ。普通のリング、スクラップ場、電流デスマッチ、工場だ。普通のリング以外には凶器が落ちているぞ。

闘う相手は10人だ。ガンダーラから始まり、最後はチャンピオン、マスター・バーンズだ。中にはリング以外の場所で闘うこともあるぞ。

ルールはプロレスと同じ。3カウントかギブアップ、場外20カウントかのどれかだ。

しかし、リング以外の場所(電流デスマッチは別)では、10カウントKOかギブアップのみだ。

時間切れは、プレイヤーの負け。対戦の場合は多く技をかけたほうが勝者だ。

技のかけかたは、相手と組み合ったときに、パワーエンドの文字が出るまで、Aボタンを連打し、技をかけろ!の文字が出たらレバーとボタンの組み合わせで技をきめよう。

相手と組むと、下にパワーゲージが出て、パワーが勝てば技をかけることができるのだが、A+Bの必殺技はなかなかかけられないぞ。



リングは4つ。工場でフラッテイファイトだ!



今だ!技をかけろ!



おお!ハイパーダイビングホールドがきまった!

対CPU攻略

よく、「3人目に勝てない」というのを聞きます。

しかし、これを読めば多少は勝てると思いますよ。

デモの中にヒントがある!

さて、相手と組み合って技をかけるとき、下にパワーゲージが出て、パワーで勝ったほうが技をかけることができる、というのは前に書いた。

しかし、先の面まで進むと、ボタン連打だけではパワー負けすることが多い。

どうすればパワーで勝てるようになるかというと…まず、お金を入れないでデモ画面をよく見よう。すると、操作方法が始まる。この画面では、組み合ってないのにパワーゲージが出ているのだ。

さらに見ていると、相手に打撃をあたえるたびに、ゲージが動くのだ。

これでわかったと思うが、相手と組み合う前に、パンチやキックを当てておけば、パワー負けしにくくなるというわけだ。

これは、時間がたつと回復するので、逆にやられていたら逃げて、回復させよう。

先の面まで進む、基本的な戦法は、相手をロープに振って、返ってきた所にダッシュ技などを入れるのが手だ。

ジャンプ技が強いキャラ(ガンダーラやドラゴン)は、ジャンプ攻撃で相手のパワーゲージを減らしてから、組みにいくのもいいだろう。

ロープで相手が倒れているときは手を出さないほうがいいぞ。ロープブレイクされてしまうからだ。なるべく、リング中央で倒そう。

相手に勝つときは、フォールより、ギブアップを狙っていたほうがいい。

体力が多少あっても、ギブアップ技なら、減らしてしまうからだ。

タッグマッチでは多少変わるルールがある。

2面などの10カウントKO面では、相手2人をKOしなければならないのだ。逆に、1人が負けても、残った1人で2人を倒せばいいのだ。

ほかに、タッグマッチでリングに上がっていないほうは、レバーとボタンを連打すれば体力が回復するぞ。休むヒマはないのだ。



毒霧殺法でゲージを動かせ!



ダイビングトペコンヒーローは対CPUで重宝するぞ。


これデモ画面ね。一発殴るとゲージが動くぞ。

対戦プレイ

このゲームの対戦では、対戦のコツというものは、あまりない。要は、連射の速さだったりする。

ルールを決めてやってみるとグー

対戦のコツはなく、対CPUと同じように闘えばいいのだ。ただ多少頭が良い。それだけだ。

それだけでは、このスペースが埋まらないので、対戦でのルールなどを考えてみた。別に強制するわけではないので、無視しても結構。

キャラクター選びでは、特に問題はない。ただ、チャンピオン(勝ち抜いているほう)はキャラを変えないほうがいいだろう。

リングはチャンピオンが決めよう。挑戦者はあくまでも挑戦者だからだ。

ボタンの「こすり」をしないようにする。これだと、あまり差が出ない(人によるけど)のでフェアに闘える。

チャンピオンは美しく闘ってほしい。最後はフランケンシュタイナーなどで、美しく決めたいものだ。

マスターバーンズへの道 FROM SNK

組技のマスターが最大の攻略ポイントになるでしょう。組技の難度はテクニックゲージの押し込んでいる量で決定されるため、必殺技等の難度の高い技は少々押し込んでいても、相手側の難度の低い技に返されてしまう可能性があります。

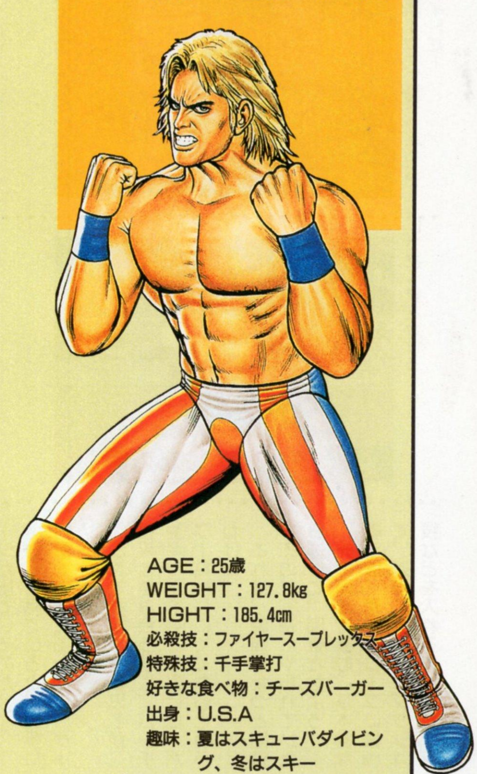
組技操作のポイントとしては、Aボタン系の掛り易い技から地道に攻めることです。特にロープに振ってからのダッシュ攻撃が有効です。ただし、後半の敵になるとゲージを押す力もかなり強くなるので、意識して組み合わず離れて戦う戦法も考えられます。的確に組技を決めるには、組合時のメリハリのある操作が大切になります。

テクニックゲージが消えた時点で連打の入力は受け付けられていないので、目押しでの入力が良いでしょう。



やはり、とどめはファイヤースープレックスホールドだ。

テリー・ロジャース



AGE：25歳
WEIGHT：127.8kg
HIGHT：185.4cm
必殺技：ファイヤースープレックス
特殊技：千手掌打
好きな食べ物：チーズバーガー
出身：U.S.A
趣味：夏はスキューバダイビング、冬はスキー

S・W・Fのヒーローだ!

このゲームの主人公的なキャラクター。それがテリー・ロジャースだ。正面から、フェアな闘いをしようぜ!

テリーは美しく勝て!

テリーはパワーが少ないわけではないが、パワー負けしやすいキャラクターだ。

そんなテリーで勝ち抜くには、ダイビングトペコンヒーロやジャンピング・ショルダータックをうまく使おう。

やはり、ロープに振ってからのダイビングトペコンヒーロが有効だ。

パワー負けしやすいので、千手掌打も使えるぞ。

千手掌打をすべて当てれば、組み合ったときにパワー負けはまずないだろう。

対戦でも千手掌打は使えるぞ。相手の起き上がるところに、重ねておくと、ほとんど逃げられない。そして、弱ったところを組みにいこう。

あと、テリーの特徴といえば、組み技が多いことだろう。

対CPUではしかたがないが、対戦プレーのときくらいは、美しい技を使ってほしいものだ。

せこせこと闘わず、正面から組み合って、ファイヤースープレックスをきめてほしい。

そして、とどめはフランケンシュタイナーやファイヤースープレックスホールドなどで勝ってほしい。

BACK STORY

甘いマスクとボディービルで鍛えた体をもつテリーは、数々のCMなどに出演するほどの超人気者であり、〝S・W・F〟のスター的存在。

またドラゴンとは以前タッグを組んだ経験もあり、良き友人にして良きライバルである。

BACK STORY

俊敏さを生かして多彩な攻撃を行うオーソドックスなタイプのレスラー。華麗で優美な振る舞いから、通称〝炎のジェントルマン〟と呼ばれる。

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	オープンハンドパンチ
	Bボタン	トラースキック
	A+B(←→)	スライディング
	A・B+C	フライングサイドキック
	Aボタン連打	千手掌打
	←→+A	ダイビング・トペコンヒーロ
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	S・T・F
	Cボタン	ダブル・ニードロップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	フランケン・シュタイナー
ポスト技	A・B いずれか	サンセット・フリップ
背後技	A・B いずれか	バックドロップ

	操作	名称
組み技	Aボタン	ボディ・スラム
	Aボタン(←→)	ロープに振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	投げ放しボディ・スラム
	Bボタン(↑)	ジャンピング・パイルドライバー
	Bボタン(↓)	ドリルアホール・パイルドライバー
	Bボタン(←)	ブロック・バスター
	Bボタン(→)	ジャーマンスープレックス・ホールド
	A+B	ファイヤースープレックス
	A+B(↓)	ファイヤースープレックス・ホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	A・Bいずれか	ジャンピング・ショルダータックル
	倒れた相手の範囲でC	ダブル・ニードロップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	トペコンヒーロ
	相手が倒れている場合	ダブル・ニードロップ

ロイ・ウィルソン



AGE：32歳
WEIGT：133.7kg
HIGHT：198.1cm
必殺技：サンダーボルト・バスター
特殊技：噛み付き攻撃
好きな食べ物：ローストビーフ
出身：ドイツ
趣味：山登り

ドイツの怪力!

自分が使うぶんには、まだいいが、敵に回すとこれほどイヤな相手はいない。

恐ろしいやつだ。

クリアは楽勝なキャラ

ロイ・ウィルソンを使えば、まずクリアは可能だろう。

パワーならほとんど負けないし、技も一つ一つが強力なので、とてもクリアが楽なキャラだろう。

簡単な勝ちかたとしては、まず相手をロープに振り、すぐにダッシュしてラリアットを出そう。

ラリアットは強力なので、次からはパワー負けは、まずないだろう。

ただ、それをくり返しているだけで勝ててしまうのだ。

電流デスマッチでは、ロープに振ったあと、少し間をおいてからダッシュするといいだろう。

相手は2度電流にあたってくれるぞ。

対戦でも、強力なキャラクターだ。

相手が軽量級（ドラゴンやガンダーラ）には、まずパワー負けはないだろう。

そして、技が強力なので、何発か技を当てれば相手の体力は、ほとんどないだろう。

とどめは、やはりワンハンド・ボストンクラブがいいだろう。

この技がきまると、なぜかスカッとするのだ。

ほかに、フライング・ボディシザーズで相手を倒してから、サンダーボルト・バスターホールドでフィニッシュなどもいいぞ。

彼を使うなら、豪快に闘ってほしいものだ。

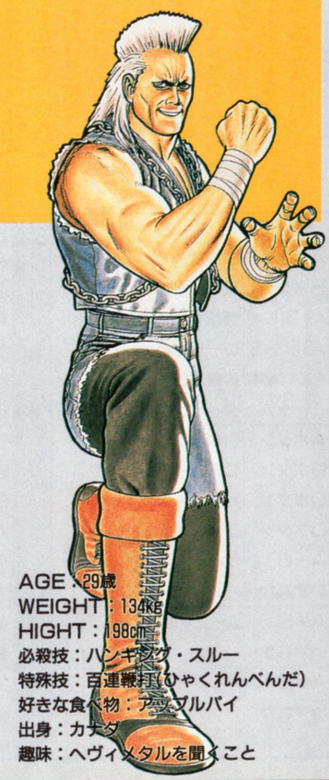
BACK STORY

ドイツの山奥できこりを営んでいたが、ある日突然熊に出会い格闘の末、3分間で首を締めあげて殺してしまったという豪快な人物。その噂を聞き付けた、現プロレスマネージャーがプロレス入りの誘いをかけ、始めたのがきっかけとなる。通称はもちろん〝熊殺しバーバリアン〟であり、怒ると相手に噛み付く悪い癖がある。

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	チョップ（水平方向）
	Bボタン	キック(ストンピングぎみ)
	A+B(←→)	前転・後転
	A・B+C	ドロップキック
	Aボタン連打	噛み付き攻撃
	←→+A	フライング・ボディシザーズ
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	ワンハンド・ボストンクラブ
	Cボタン	ギロチン・ドロップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	パワースラム
ポスト技	A・B いずれか	ローリングギロチンドロップ
背後技	A・B いずれか	バックドロップ

	操作	名称
組み技	Aボタン	ボディ・スラム
	Aボタン(←→)	ロープに振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	投げ放しボディ・スラム
	Bボタン(↑)	ブレンバスター
	Bボタン(↓)	垂直落下式ブレンバスター
	Bボタン(←)	フロント・スープレックス
	Bボタン(→)	投げっぱなしパワースラム
	A+B	サンダーボルト・バスター
	A+B(↓)	サンダーボルト・バスターホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	A・Bいずれか	ラリアット
	倒れた相手の範囲でC	ローリングギロチンドロップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	ブランチャー
	相手が倒れている場合	ローリングギロチンドロップ

レオ・ブラッドレイ



AGE：29歳
WEIGHT：134kg
HIGHT：198cm
必殺技：ハンキング・スルー
特殊技：百連鞭打（ひゃくれんべんだ）
好きな食べ物：アップルパイ
出身：カナダ
趣味：ヘヴィメタルを聞くこと

チェーンが友達

やはり、プロレスにはヒーローがいればヒール（悪役）も必要。それが、レオ・ブラッドレイだ。

反則なんか、気にするな

世の中には、カッコイイヒーローをやりたい人がいれば、悪い奴が好きな人もいる。そんな人には、レオ・ブラッドレイがお薦めだ。

彼は見た目どおり、パワーがないので、正面から攻めないほうがいいだろう。

強力な技としては、フライングラリアットや百連鞭打などがあるぞ。

百連鞭打は、全部当たれば、まずパワー負けはないだろう。

そして、相手が倒れたら、ストマックプレス（近づいてC）がいいぞ。この技もパワーゲージに関係してくるので倒れたら、この技だ。

ちなみに、相手の体力がない場合にチェーン首締めをやっても、ギブアップはとれないぞ。

したがって、レオで勝つには、フォールしかないのが不利なところかもしれない。

しかし、デスマッチなどでは、強力なキャラクターになるだろう。

対戦では、チェーン攻撃がズルく見えるが、それでいいのだ。

百連鞭打なども、どんどん使って、相手をボロボロにしてやろう。

ハイアングル・フットスタンプもきまるとカッコイイ技だ。

レオを使う場合はダーティになろう。倒れたら、チェーン首締めで痛めつけて、挑発してやろう。

とても気持ちいいぞ。

■■ BACK STORY ■■

きれてしまうと反則であるにもかかわらずチェーンを持ち出し、相手をメチャメチャに殴りつけてしまう、ヒールタイプのレスラー。元々は非力なため、主にチェーンに頼って凶器攻撃を行うことが多い。

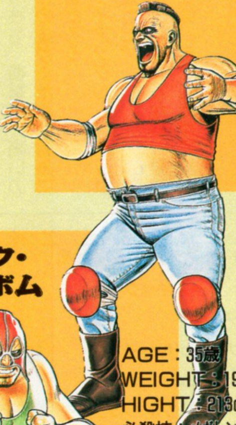
また、元"獅子の穴"出身のレスラーである。頭髪がシルバーグレーのため、通称"狂乱の白髪鬼"と呼ばれる。

■ BACK STORY ■

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	チェーン攻撃
	Bボタン	脳天唐竹割り(ブレーンチョップ)
	A+B(←→)	ダッシュ
	A・B+C	ジャンピングかかと落とし
	Aボタン連打	百連鞭打
	←→+A	ハイアングル・フットスタンプ
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	チェーン首締め・チェーン顔パンチ連打
	Cボタン	ストマックプレス
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	ネックブリーカー・ドロップ
ポスト技	A・B いずれか	ストマックプレス
背後技	A・B いずれか	なし

	操作	名称
組み技	Aボタン	ハイアングル・ボディスラム
	Aボタン(←→)	ロープへ振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	投げ放しハイアングルボディスラム
	Bボタン(↑)	ブレーンバスター
	Bボタン(↓)	垂直落下式ブレーンバスター
	Bボタン(←)	アルゼンチン・バックブリーカー
	Bボタン(→)	アルゼンチン・バスター
	A+B	ハンキング・スルー
	A+B(↓)	なし
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	Aボタン	ネックブリーカードロップ
	Bボタン	フライングラリアット
	倒れた相手の範囲でC	ストマックプレス
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	フライング・ラリアット
	相手が倒れている場合	ストマック・プレス

ビッグ・ボンバーダー



AGE：35歳
WEIGHT：199kg
HIGHT：213cm
必殺技：メガトンクラッシャー
特殊技：噛み付き攻撃
好きな食べ物：ビーフシチュー
出身：スペイン
趣味：料理を作ること

ゴチャク・ビッグボム



AGE：35歳
WEIGHT：199kg
HIGHT：213cm
必殺技：メガトンクラッシャー
特殊技：噛み付き攻撃
好きな食べ物：ワイン
出身：スペイン
趣味：ラジコン（飛行機）

S・W・Fの怪力兄弟

あの、ライデンとタッグを組んだことのあるビッグ・ボンバーダーとゴチャク・ビッグボム。こんな双子いやだ。

パワーで圧倒しろ！

この2人の技は、ほぼ同じ。2人ともパワーがあるので、正面からの組み合いでも、まず負けないだろう。

攻撃力のパワーも並ではなく、必殺技のメガトンクラッシャーなどは、全キャラ中最強の技である。

張り手なども強力で、相手は一発で倒れてしまうのだ。

ほかに、噛みつきなども強力だ。離れた相手にとびついていくので、攻撃しやすい技だ。

2人用のタッグマッチで、ビッグ・ボンバーダーとゴチャク・ビッグボムの兄弟タッグも悪くないな。

■■ BACK STORY ■■

生まれながらにして大柄な体格と怪力に恵まれていた彼は、相手を圧倒し、一気に叩き潰す戦法を得意とし、また多数の技を持つ曲者である。

"S・W・F"駆け出しのころは「ライデン」というレスラーとタッグを組み巨漢コンビとして恐れられていた。"S・W・F"ヘビー級タッグチャンピオンにも輝いたことがあったが「ライデン」のほうが人気があったためそれを妬んで仲間割れし、シングルプレイヤーに転向した。通称"人間重爆撃機"と呼ばれる。

■ BACK STORY ■

■■ BACK STORY ■■

「ビッグ・ボンバーダー」の双子の兄弟ということである。

昔、地元の小さなプロレス団体で兄弟でタッグを組んで活躍していたという噂もあり、「ビッグ・ボンバーダー」とほぼ同じ技を使いこなす。通称"怒れる闘牛"と呼ばれる。

■ BACK STORY ■

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	張り手
	Bボタン	ヘッドバット
	A+B(←→)	ダッシュ
	A・B+C	32文ロケット砲
	Aボタン連打	噛み付き攻撃
	←→+A	ハリケーンスロー
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	ボストンクラブ
	Cボタン	ダブルニードロップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	ショルダースルー
ポスト技	A・B いずれか	ダブルニードロップ
背後技	A・B いずれか	バックドロップ

	操作	名称
組み技	Aボタン	ボディ・スラム
	Aボタン(←→)	ロープへ振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	投げ放しボディスラム
	Bボタン(↑)	一本背負い
	Bボタン(↓)	スラムドロップホールド
	Bボタン(←)	バックドロップ
	Bボタン(→)	アトミックドロップ
	A+B	メガトンクラッシャー
	A+B(↓)	メガトンクラッシャーホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	Aボタン	ジャンピング・ヒップアタック
	Bボタン	ジャンピング・ボディアタック
	倒れた相手の範囲でC	ダブルニードロップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	ジャンピング・ボディアタック
	相手が倒れている場合	ダブルニードロップ

ザ・レッド・ドラゴン



AGE：26歳
WEIGHT：113kg
HIGHT：177.8cm
必殺技：半月固め（スーパーバッククラッチ）
特殊技：毒霧殺法
好きな食べ物：寿司
出身：日本
趣味：カラオケ

東の国から来た男

"S・W・F"唯一の日本人。軽い身のこなしで、大物たちをなぎ倒せ。

強力な技、毒霧殺法

対CPUでは、3人目に出てくるが、こいつがまた強いんだ。

しかし、自分で使ってみても、パワーがないので技がかかりにくい。

そんなザ・レッド・ドラゴンにも強力な技がいくつかある。

全キャラ中、最高の衝撃度を持つ技が、毒霧殺法だ。

この技を当ててから、組み合えばまずパワー負けはないだろう。

ほかに戦法としては、ジャンプキックで攻めるのもいいぞ。

ドラゴンのジャンプキックは、はずれても、倒れないので気楽にだせる技だ（ガンダーラとドラゴン以外ジャンプキックは、はずれると倒れてしまうのだ）。

対戦では、相手が倒れていたら、ポスト技のムーンサルトボディプレスが強力だ。

ダメージも衝撃度も高いので使ってみてほしい。ダイビング・エルボーやダッシュ技も強力だ。

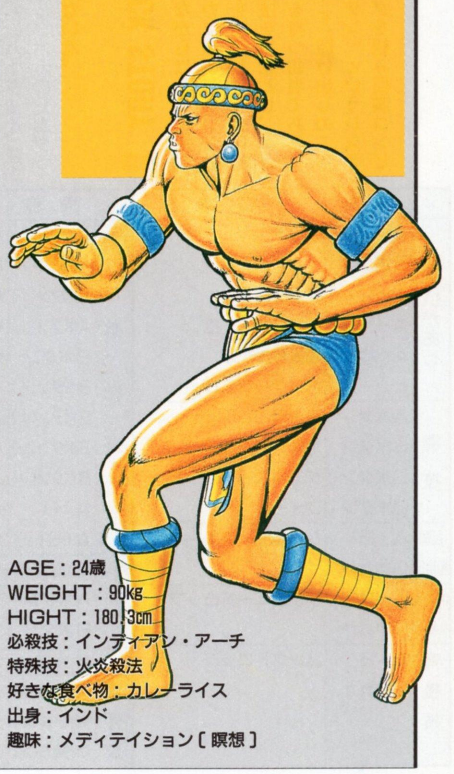
BACK STORY

日本からアメリカに武者修業のために渡米する。そこで"S・W・F"に出場し、テリーとタッグを組んで優勝した後、日本に戻ってヘビー級チャンピオンとなる。しかし、古巣の"S・W・F"に戻ることを決意し再度渡米した。日本文化の代表ともいえる歌舞伎が好きなため、顔にペイントを施しているらしい。多種の技を持ち、時には毒霧で相手の動きを封じ込める。通称、"東洋の赤い忍者"と呼ばれている。

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	エルボー
	Bボタン	スピンキック
	A+B(←→)	側転
	A・B+C	ローリング・ソバット
	Aボタン連打	毒霧殺法
	←→+A	ダイビング・エルボー
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	ロメロ・チンロック
	Cボタン	セントーン
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	リバース・ホイップ
ポスト技	A・B いずれか	ムーンサルトボディプレス
背後技	A・B いずれか	バックドロップ

	操作	名称
組み技	Aボタン	ボディ・スラム
	Aボタン(←→)	ロープへ振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	投げ放しボディ・スラム
	Bボタン(↑)	スーパーD・D・T
	Bボタン(↓)	D・D・T
	Bボタン(←)	リバース・ホイップ（裏投げ）
	Bボタン(→)	ダブルアーム・スープレックス
	A+B	スーパーバッククラッチ
	A+B(↓)	スーパーバッククラッチホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	A・Bいずれか	フライング・ニールキック
	倒れた相手の範囲でC	セントーン
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	ラ・ケブラーダ
	相手が倒れている場合	ラ・ケブラーダ

ザ・ガンダーラ



AGE：24歳
WEIGHT：90kg
HIGHT：180.3cm
必殺技：インディアン・アーチ
特殊技：火炎殺法
好きな食べ物：カレーライス
出身：インド
趣味：メディテイション［瞑想］

インドのヨガ戦士

全キャラクター中、最も軽いキャラがガンダーラだ。素早い動きで、4次元殺法を繰り広げる。

組まずに闘え！

ガンダーラの特徴といえばまず素早い動きがあるだろう。

これだけ足が速いと、簡単に敵から逃げることができるぞ。

ジャンプキックも強いので、使いやすい技だ。

対CPUでは基本的に、このジャンプキックで闘うことになる。

ひたすらジャンプキックで相手の体力を減らし、倒れたところに、ロメロチンロックでとどめを刺そう。

ほかに、強力な技として、火炎殺法がある。

この技も、衝撃度が高いので、この技が当たれば組みにいけるだろう。

トライアングル・スクリューも強力だ。

ロープに振ってから、早めに出せば、まず当たってくれるぞ。

対戦でも奇襲攻撃として使えるぞ。これに、ダッシュ技のスクリュー・ドロップキックも加えると、君はもうリングの魔術師になれるだろう。

どの技も、あまりダメージが大きくないので、小技で攻めるのがいいだろう。

とどめくらいは、カッコイイ技できめてほしいが。

BACK STORY

母国で日夜、ヨガの修業で鍛えた経験を生かして、4次元殺法を繰り広げる。体が小さい分、俊敏な動きを利用して相手のペースをかき乱し、隙をついて攻撃することが得意である。"獅子の穴"という地下プロレスの秘密結社があり、そこで闘っていたメンバーではないかという噂もある。通称"孤高のヨガ戦士"と呼ばれる。

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	オープン・ハンドパンチ（上・下半身攻撃）
	Bボタン	トラースキック
	A+B(←→)	ダッシュ
	A・B+C	サマーソルトキック
	Aボタン連打	火炎殺法
	←→+A	トライアングル・スクリュー
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	ロメロ・チンロック
	Cボタン	サンセット・フリップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	ローリング・クラッチホールド
ポスト技	A・B いずれか	サンセット・フリップ
背後技	A・B いずれか	なし

	操作	名称
組み技	Aボタン	ローリング・クラッチホールド
	Aボタン(←→)	ロープへ振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	コルバタ
	Bボタン(↑)	ジャンピング・パイルドライバー
	Bボタン(↓)	パイルドライバー
	Bボタン(←)	ウラカン・ラナ
	Bボタン(→)	投げ放しインディアン・アーチ
	A+B	インディアン・アーチ
	A+B(↓)	インディアン・アーチホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	A・Bいずれか	スクリュー・ドロップキック
	倒れた相手の範囲でC	サンセット・フリップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	トペコンヒーロ
	相手が倒れている場合	トペコンヒーロ

ブラバーマン



AGE：38歳
WEIGHT：158kg
HIGHT：188cm
必殺技：ジャーマン・スープレックス
特殊技：ブラッディー・スラッシュ
好きな食べ物：タコス
出身：メキシコ
趣味：お酒を飲むこと。よくバーで飲むことが多い

ブルース・ハブラム



AGE：？
WEIGHT：158kg
HIGHT：188cm
必殺技：ジャーマン・スープレックス
特殊技：ブラッディー・スラッシュ
好きな食べ物：？
出身：？
趣味：？

メキシコの表と裏

ブラバーマンとブルース・ハブラム。この2人、どう見ても同一人物に見えるけど、ねえ…。

ナイフでザックリやれ！

この2人、別にパワーがあるわけでもなく、小技が強いわけでもない。

一体どこが強いのか？

対CPUでも使える技は、かなり少ない。

ローリング・ボディアタックぐらいのものだ。

ロープに振ってからの技がこれくらいしかないので、対CPUでは結構つらいキャラクターだ。

さらに、ブルース・ブラハムは倒れている相手にギブアップを取る技がない。

体力は減らせるが、凶器攻撃なので、フォールを取るしかない。

しかし、ブラッディースラシュは一見の価値あり。

■■ BACK STORY ■■

タコスがなによりも大好き、というレスラー。道楽でプロレスをはじめたのがきっかけで、それが本職となる。体に似合わず、器用に空中技を決めるところがある。だが、頭に血が上ると勝つことのみに執着してしまい、パンツの中に隠し持っているナイフを取り出して、相手に切りつけることもしばしばある。彼も元〝獅子の穴〟のレスラーではないかといわれている。通称〝恐怖の流血大王〟と呼ばれている。

■ BACK STORY ■

■■ BACK STORY ■■

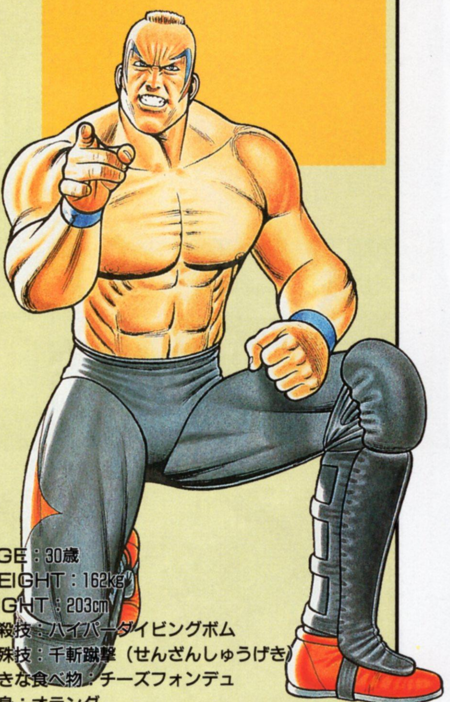
彼がいうには「ブラバーマン」とは何のかかわり合いもないと主張する。データ上では「ブラバーマン」とまったく同じであるため、どうみても同一人物以外には考えられない。通称、〝謎の影武者〟と呼ばれる。

■ BACK STORY ■

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	地獄突き（上段突き）
	Bボタン	地獄突き（下段突き）
	A+B(←→)	前転・後転
	A・B+C	フライングサイドキック(延髄斬り)
	Aボタン連打	ブラッディースラッシュ
	←→+A	ローリング・ボディアタック
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	キャメルクラッチ
	Cボタン	ギロチンドロップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	なし
ポスト技	A・B いずれか	シューティングスタープレス
背後技	A・B いずれか	バックドロップ

	操作	名称
組み技	Aボタン	ショルダータックル
	Aボタン(←→)	ロープへ振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	フライング・バックスピンキック
	Bボタン(↑)	パワーボム
	Bボタン(↓)	投げ放しパワーボム
	Bボタン(←)	バックドロップ
	Bボタン(→)	投げ放しバックドロップ
	A+B	ジャーマンスープレックス
	A+B(↓)	ジャーマンスープレックスホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	Aボタン	フライングショルダータックル
	Bボタン	ジャンピングヒップアタック
	倒れた相手の範囲でC	ギロチン・ドロップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	フライングショルダータックル
	相手が倒れている場合	シューティングスタープレス

マスター・バーンズ



AGE：30歳
WEIGHT：162kg
HIGHT：203cm
必殺技：ハイパーダイビングボム
特殊技：千斬蹴撃（せんざんしゅうげき）
好きな食べ物：チーズフォンデュ
出身：オランダ
趣味：ドライブ。カーコレクターでもある

この強さ人間ではない！

この〝S・W・F〟のチャンピオンが、このマスター・バーンズだ。この強さは、人間ではない…。

すべての技が強力だ！

マスター・バーンズの特徴は、すべてがパーフェクトに強いところだろう。

パワーでも負けないし、スピードもある。このゲーム最強のキャラクターであろう。

対CPUでは、千斬蹴撃が強力だ。

この技が当たれば、組み技でいきなりハイパーダイビングボムがかけられるほどパワー差が出るぞ。

ジャンプキックもガンダーラやドラゴン並みに強く、倒れることはない。

ほかに、ストレート・レッグラリアットやフライング・ショルダータックルも強力だぞ。

ロープに振った後に、ストレート・レッグラリアットやフライング・ショルダータックルなどを出すのも一つの手だ。

対戦でもマスター・バーンズは強力で、パワー負けは、ほとんどないだろう。

ハイパーダイビングボムは全キャラ中最強の技でもあるぞ。

それ以外の技も強力なので、レベルの低い技でも十分なのだ。

■■ BACK STORY ■■

闘うことが何よりも好きだというパワーファイター。力ではボンバーダーと五分に渡り合えるほどの怪力を持ち、豪快な技を放つ。現在では、闘う相手がいないと言われるほどの猛者で〝S・W・F〟の第18代ヘビー級チャンピオンであり6度の防衛に成功している。人間とは思えない強さのため、通称〝無敵のサイボーグ戦士〟と呼ばれる。

■ BACK STORY ■

	操作	名称
間合いがある	Aボタン	パンチ
	Bボタン	ミドルキック
	A+B(←→)	ダッシュ
	A・B+C	ローリング・ソバット
	Aボタン連打	千斬蹴撃
	←→+A	ストレート・レッグラリアット
寝技	Aボタン	引き起こし
	Bボタン	ボストンクラブ
	Cボタン	エルボードロップ
	Dボタン	フォール
反動利用技	A・B いずれか	ニーキック
ポスト技	A・B いずれか	エルボードロップ
背後技	A・B いずれか	なし

	操作	名称
組み技	Aボタン	サイドバスター
	Aボタン(←→)	ロープに振る
	Aボタン(↑)	短打コンビネーションA
	Aボタン(↓)	短打コンビネーションB
	Bボタン	アトミック・ドロップ
	Bボタン(↑)	ジャンピングツームストン・パイルドライバー
	Bボタン(↓)	ツームストン・パイルドライバー
	Bボタン(←)	投げっ放しパワーボム
	Bボタン(→)	サンダーファイヤーパワーボム
	A+B	ハイパーダイビングボム
	A+B(↓)	ハイパーダイビングホールド
ダッシュ技	同方向にレバー2回いれます	
	A・Bいずれか	フライング・ショルダータックル
	倒れた相手の範囲でC	エルボードロップ
場外技	(A・Bいずれか)	
	相手が立っている場合	フライング・ショルダータックル
	相手が倒れている場合	エルボー・ドロップ

DARK EDGE

ダークエッジ

担当：F-GLD





戦場は限りない、縦横無尽に走り回れ

「3次元バトル」…そんな言葉がぴったりのゲームがこのダークエッジだ。プレイヤーは無限大にまで広がるフィールドを縦横無尽に走り回ることができる。…と、まあ書くだけなら簡単なのだが実際プレイすると、キャラを自分の思いどおりに動かすだけでも相当難しいのだ。このことがダークエッジの最大の難しさといったトコロか…。

　やはり今までの格闘ゲームから全く違う感覚を持ったダークエッジは、素晴らしいと思う。プレイすればするほど味が出るスルメのようなゲームというカンジである。一度プレイして「あーわけわかんない」とか言わないで、もう一度プレイしてみよう。キャラクターを思いどおりに移動させることができれば、面白さを100%以上に感じるコトができるはず。さあプレイしよう。



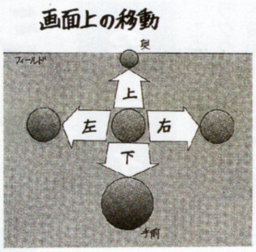
キャラクターの操作は複雑。常に自分の位置を把握しよう。



基本操作

レバーと5ボタンでキャラクターを操作する。レバーはキャラクターの移動に使い、ボタンはジャンプが1つと4つの強弱のパンチとキックの攻撃用ボタンがある。

プレイヤーの移動



レバーで移動するワケだが、意外と難しい。まず左右はそのまま左と右に移動するが、上のときはプレイヤーの視点から見て画面の奥に遠ざかっていく。そして下のときは逆に画面手前に向かってくる。

さてこのゲームのカメラ視点は敵との間合いによって変わってくる。敵と近ければ視点も近いものとなり大きなキャラクターが闘うシーンとなる。逆に遠いときは視点も遠くなり、ちんまりしたキャラが射撃戦をしているようなシーンとなっている。

ジャンプ

ジャンプボタンでジャンプする。空中での制御がきかないのでジャンプするときは目標地点を決めてからとぶようにしよう。

攻撃&必殺技

弱パンチ、強パンチ、弱キック、強パンチの4つのボタンで攻撃する。基本的に強攻撃は攻撃力があるがスキが大きく、弱攻撃は攻撃力がなくスキが小さい。レバーを入れてボタンを押すと立ち攻撃となるが、レバーをニュートラルにして攻撃するとしゃがみ攻撃となる。しゃがみ攻撃は相手の立ち攻撃をかわしながら攻撃できるので利用価値大。ジャンプ攻撃も同様、ジャンプ中に出すだけ。


ブラッドのしゃがみ大パンチ。相手の立ち攻撃をかわせるぞ。

そして必殺技だが、意外と出しにくい。まず出しやすくするためにはレバーを止めるということを覚えよう。ほとんどの必殺技はコマンドを入れて、相手の向きでレバーを入れてボタンを押さなければならない。そのことにさえ気を付ければ出せるようになるだろう。接近戦では相手との向きに気を付けよう。あとボタン連打の必殺技は出しにくい、どうやら早めの連射が要求されているようだ。

投げ

敵と近くにいるとき、レバーを敵の向きに入れて大パンチで投げることができる。投げる方向は左右、そしてキャラによって奥か手前に決まっているので投げの後の攻撃を決めておこう。


サッドの投げ。手前にブンと投げるのだ。

ガード

このゲームで一番重要なポイント。まずは自分の向きを知るためにキャラクターのグラフィックを見てみよう。基本的に横手前向き、横向き、横奥向き、それぞれ左右の6種類。あとは上と下だが、それぞれ自分が敵に隠れるときと敵が自分に隠れているとき。これで自分の向きが判断できる。ガードはその反対向きだ。

しっかりガードしないとボコボコにされてしまう。接近戦などではコロコロ場所が入れ変わってしまうので、自分の向きを常に把握してガードしよう。


ガードはしっかりと。これが基本だぞ。

対COM戦

まず自分のキャラクターを選ぼう。そこから闘いが始まるのだ。

前半5ステージは自分以外の5キャラからランダムで順番に出て来る。当たり前だが、敵は後になればなるほど強いぞ。

そして6ステージは自分の分身と闘う。相当強いので勝つためには全力で闘うしかないだろう。

6ステージが終わるとボーナスステージ。この面は3Dシューティング面。軽く流していこう。


軽く前半戦。様々なテクニックで勝ち進め。

そして次はRAMIX。強いのなんのって…。意外とスキのあるラムアタック（イエーガーのソニックバーストのような技）に大パンチを当てるという戦法が有効だ。

そして諸悪の根源、LURER（ルーラー）。本体はまるっきり動かず、ミサイルとビームで攻撃してくる。全キャラとも射撃のみで倒すことができる。

以上8人を倒すとクリアとなりエンディングだ。


同キャラクター戦。前半のハマリどころだぞ。

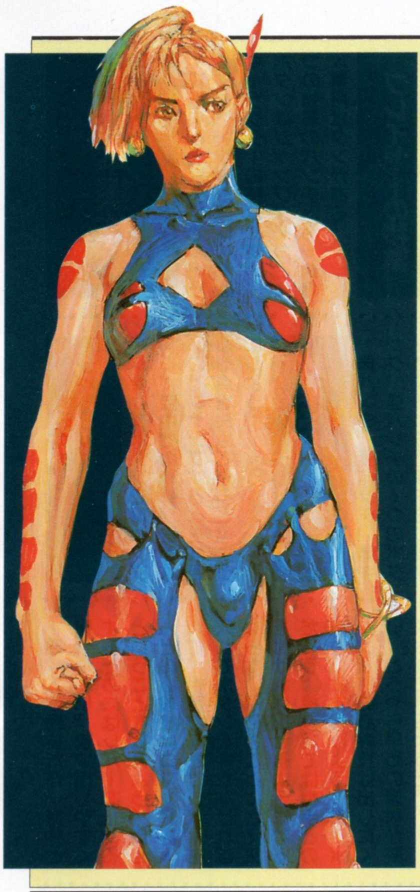
この技術力に注目!!

今までの対戦格闘ゲームの流れに捕われず、新たなシステムを取り入れたダークエッジ。限りなく広がる3Dフィールドで戦うキャラクターたちは、操作こそ難しいものの近未来の戦いを表現している。「3Dバトル」、キャラクターたちは、戦いのフィールドで自分以外に唯一存在する敵の方向を常に向いている。そう、これが3Dなのだ。

360度に展開するフィールドの中で、様々な方向を持つキャラクターたちは、さらにしゃがみなどの高さの概念を加えた攻撃を持つ。それだけ操作は複雑なものになってしまうが、慣れてしまえばキャラクターを自在に動かす世界がリアルに感じてくる。

システム32を使ったグラフィックによりキャラクターたちの戦いの場面は緻密になっている。それがリアルな戦闘の臨場感となってくる。キャラクターたちに隠れているが、この美しいグラフィックを見ないのはもったいない。特に水面のステージは素晴しい。自分の影が反射して水面に映っている。初めて見たときの感触は今でも忘れられないほど感動的なものだった。

スムーズな拡大、縮少の3Dと美しいグラフィックという技術力が背景にある新システムの格闘ゲームとして評価したいものだ。



ジーニィ
GENIE THE FEMAILE FIGHTER



BACK STORY

もともと良家のお嬢様だったが、戦闘のスリルに魅せられ、闘いに身を投じる。女性らしい美しさを第一に考え、身体を隠さず筋肉の敏捷性をアップさせるバトルスーツを開発させた。身体に傷つけないよう相手の攻撃をくわないことを第一に考えている。

BACK STORY

お嬢様ファイター

このゲーム唯一の女性キャラクター。軽量バトルスーツを着用し、全キャラ一のスピードを持つ。相手の動きよりも早く動けるのでとても有利。使いやすさもGOOD！

速さ、雷光の如く

攻撃力は弱いがスピードの速さが特徴。攻撃のリーチもあまりないがスピードでカバーできるだろう。

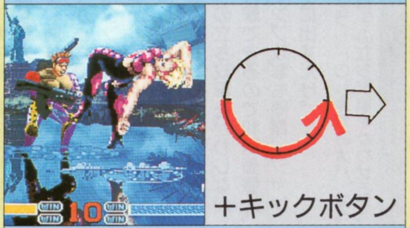
必殺技「ダイヤモンド・カッター」は上昇しつつ連続回転蹴りを出す技。接近戦で当たると2〜3発入るので強力だが、ハズすと下降中はスキだらけ。使いかたに注意。

「ヘルダイブ・スラッシュ」は一度ジャンプし最頂点から敵めがけて突っ込んでいく技。対CPU戦において敵の射撃をかわして攻撃するという使いかた以外はまるっきり使いみちがない。ガードされると投げられてしまうしね。

ジーニィの闘いかたはスピードを生かして、ジャンプ攻撃から投げることが有効。そして射撃もうまく使おう。まず射撃で敵をとばせ、その着地を投げたり攻撃する。

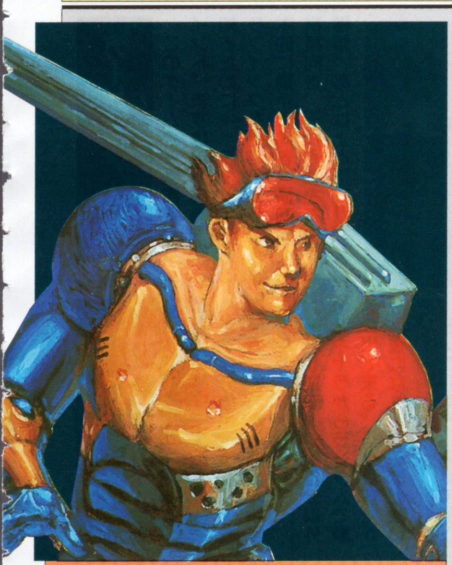
速さはすべての能力を上回るのか。

ダイヤモンド・カッター



ヘルダイブ・スラッシュ





M. E K.
Mechanical Enforced Kommand



BACK STORY

ヨーロッパ出身の傭兵。もともと戦争で徴兵され、重傷を負い現在の身体になる。徴兵として金を稼いでいたが、最近自分を戦地に送り込んだ悪の支配者の存在を知り、復讐を誓う。

BACK STORY

復讐の戦士、M・E・K

ヨーロッパ出身の傭兵。全身に武器を内蔵し、サブマシンガンを携帯。もう全身武器のような男。このゲームにしてはめずらしく、まともな理由で闘っている。

シューティング野郎

「ホントに格闘ゲームのキャラかよ」と思わせるくらい、飛び道具の数が多い。これでスピードがあればねェ。

まず普通の射撃も2種類、パンチでマシンガン、キックでミサイルが出る。どちらかというとミサイルのほうが使えるぞ。同様にサイドミサイルも利用価値大。

必殺技「ビームキャノン」はボタン4つを押しているのでためている間は攻撃不可能、さらに敵の攻撃をガードしてもためが解除されてしまう。ためた後も動くことができないなどリスクが多すぎるので全然使えない。

「フライ&ファイア」もコレといって使えるポイントがない。最後にとっておこう。

M・E・Kはとにかく敵と離れて、とお〜くからチクチクとミサイルを撃とう。とんできたらこっちのもん、ポイッと投げてあげよう。

ビームキャノン



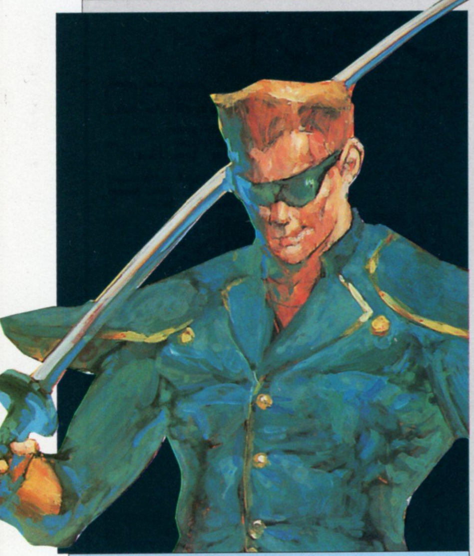
サイドミサイル



フライ&ファイア



サッド
THUD THE SAMURAI





未来に生きる侍の魂

25世紀にも侍の魂は生きていた。高貴な精神を信じ、心の腐った人間を倒すために生きる。自分の信じる道を進むナゾのアメリカ人。勝利ポーズがイカすぜ。

剣技こそ侍の命

すべてにおいて平均的な力を持っているキャラクター。すべてにおいて申し分のない力を持っている。

必殺技「雷斬剣」は居合い抜き。小では振り降ろしだけだが大だとさらに返しの剣が入る。もちろん大で使ったほうがいいだろう。近づかないと意味のない技なので接近戦で出せるようにしよう。

「嵐舞陣」はその場で回転して剣を振る技。見た目よりも全然使えない。相手の起き上がりに重ねておくことくらいにしか使えないだろう。

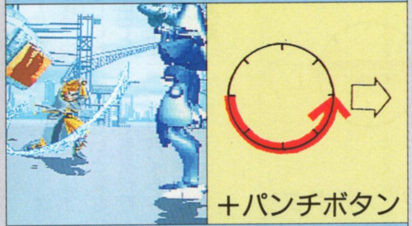
「風殺脚」は見たカンジ嵐舞陣と似ているが、大で出すと空中に上昇して対空兵器となる。射撃で飛ばせて風殺脚で落とすという戦法も可能。

これといって長けた能力がないので、対CPU戦などでは苦労するだろうが、必殺技と射撃をうまく使うとクリアがぐっと楽になるぞ。

BACK STORY

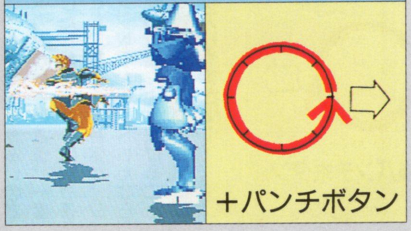
侍の精神と伝統を持つアメリカ人。雷斬剣と風雲丸の二振りの日本刀を使いこなす。「能ある鷹は爪を隠す」の格言に従い、刀は最後まで鞘に収め、居合い抜きを信条としている。人間の精神を尊重しているので、機械仕掛けの武器を毛嫌いする。

雷斬剣



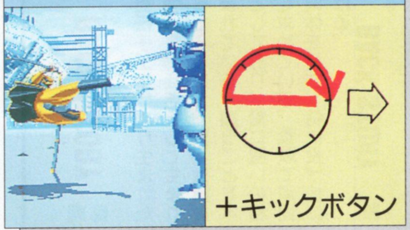
＋パンチボタン

嵐舞陣



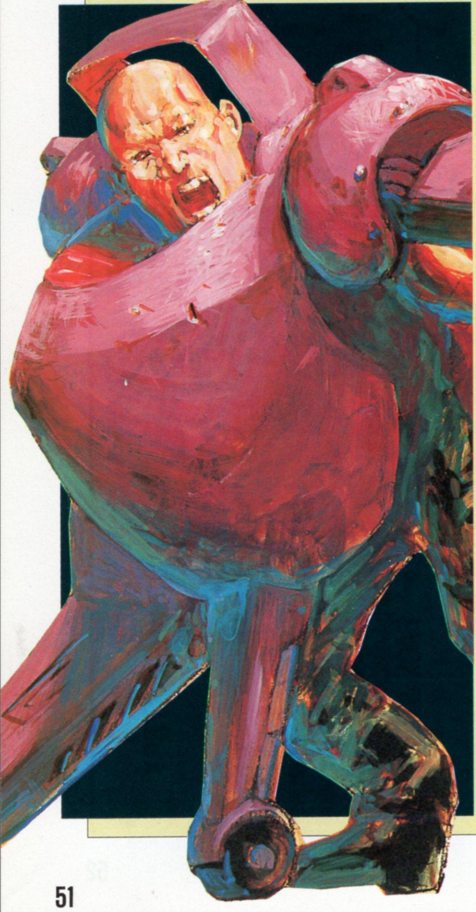
＋パンチボタン

風殺脚



＋キックボタン

ガライアス
GOLIATH with POWERSUIT





闘う労働者

なぜかはよくわからんが、元（？）労働者のファイター。見ためは、ハゲの赤ん坊がなんかおもちゃ着ているカンジで何か変。ホントに強いのだろうか。

とっちゃんボーヤ頑張れ

使った人は皆口をそろえてこう言うだろう。「おそ〜い」。とにかく遅いのだ。しかし短所もあれば長所もある。それはパワー。スピードのなさをパワーでカバーできる。

必殺技「クラッシュ・ミンチアーム」は突進技。連射が必要だが、意外と強い。「ダイナマイト・ソアー」は無敵技。でも倒れた後のスキが大きすぎるので、使いかたを間違えるとヒサンな目に。

他にジャンプパンチの「フライングボディプレス」は、当たると相手を地面に埋めてしまえるゾ。でも、ダイナマイト・ソアー同様、ハズすとスキがとても多い。

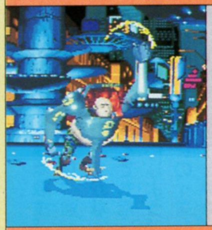
スピードが遅いのはヒドイが、とにかくパワーで押していこう。ちょっと遠目から当てるのがいいゾ。

君を待っている労働者のためにも頑張れガライアス。

BACK STORY

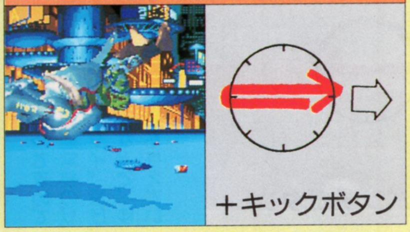
労働仲間の期待を一身に受け、終わりなき闘いに身を投じる。パワースーツは土木作業用強化服に軍から流れたパーツを組み込んだものだが、かなりの重量となりガライアスの力をもってしても、機動力は制限されている。

クラッシュ・ミンチアーム



パンチボタンを連打

ダイナマイト・ソアー



＋キックボタン



ブラッド

BLOOD THE BIO-MONSTER



BACK STORY

遺伝子工学により生まれた怪物。生物兵器として生まれてきたらしいが、真実は謎に包まれている。闘うことを本能としており、常に闘いの相手を求めている。柔軟で頑固な肉体を持ち、特に投げ技に長ける。

BACK STORY

謎につつまれた生物兵器

柔軟で頑強な肉体を持ち、異様な姿。一体何のために生まれたかは不明。ヤツは何のために闘っているのか?それともただ本能のままに生きているだけなのか…。

肉体こそ武器

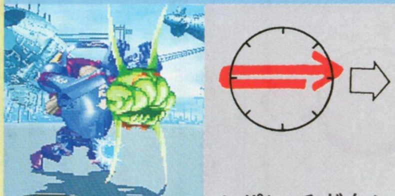
スピードはまあまあ速い、リーチもあるブラッド。射撃が弱いのが難点だがそれを補ってまだ余りある力を君はプレイしたか?

必殺技「ブラッディー・スクリュー」は突進技。対CPU戦では前半面では使えるのだが後半では返されることが多いので使えない。

「スーパー・パワーボム」は、投げ技。決まれば破壊力はすさまじいが、慣れないと変な技が出てしまうので気を付けよう。たまに「メガパイルドライバー」になってしまうことがある。

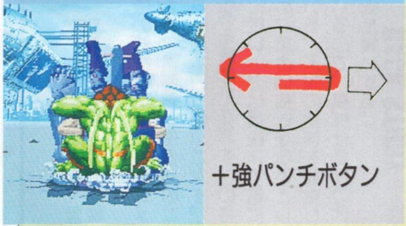
ブラッドは射撃が弱いのでガンガン攻めていこう。一度投げたら起き上がりに攻めることができるのが特徴だ。ジャンプ攻撃がヒットしたなら、着地の位置により投げることができるぞ。パワーもあるしクリアしやすさNo.1。

ブラッディー・スクリュー



＋パンチボタン

メガ　パイルドライバー



＋強パンチボタン

スーパー・パワーボム



＋強パンチボタン



イエーガー

YEAGER THE SONIC BREAKER



BACK STORY

元戦闘機パイロット。飛行中に負傷し、自ら飛行サイボーグとなる。体内にロケットエンジンを装備し、移動はホバーリングで行う。世界最強最速の男になるため、日夜闘い続けている。

BACK STORY

ロケットエンジン

世界最強最速の男を目指しているわりにスピードは普通。ロケットエンジンを装備しているらしく、移動はホバリングで行う変なキャラ。一体何のために闘っているのやら。

必殺技を使いこなせ

スピードは普通、リーチはなく、「ちょっと使いづらい」ってトコ。射撃も普通程度のモノ。残るは必殺技にカケるしかないだろう。

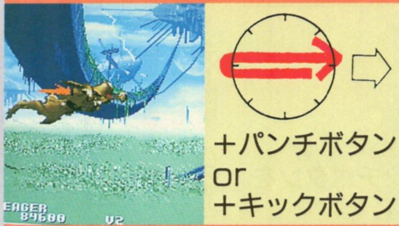
「ソニック・バースト」は突進技。出るまでのスキが少なく、出てからも返されにくい。パンチで高く、キックで低くとぶことができるので使い分けも必要。

「ズームアタック」は無敵技。近くで当たると2発入り、強力。あまり攻撃のリーチがかないのが難点だが、近くでも常に狙って出せるようにしよう。

あまり特徴がないこのイェーガーだが地味な強さを持っているゾ。

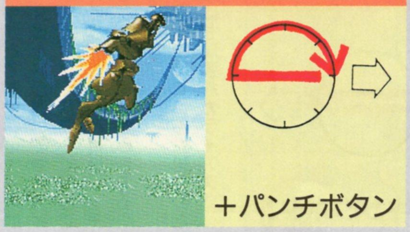
やはり射撃を使って攻めていこう。すべての通常技のリーチが短いのがイタイ。投げ、ソニックバーストなどで、ゆっくりとダメージを与えていこう。

ソニック・バースト



＋パンチボタン
or
＋キックボタン

ズームアタック



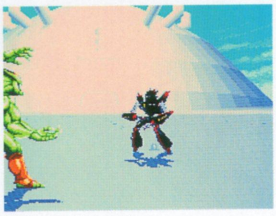
＋パンチボタン

ラスボス攻略!!

ついに現れた黒い影 RAM-X

コイツが刺客だ

並いる強敵を倒した君の目の前に、何者かが現れた…。そう、コイツこそ世界を支配している超大型コンピュータ「RULER」の刺客…「RAM-X」。あまりにも強過ぎた君は、ついにRULERに目を付けられてしまったのだ。ここまで来たら君に残された道はRAM-Xを倒すこと。やっと姿を現したRULERの影を倒すのだ。


刺客、RAM－X。

悪鬼RAM-X

RAM-Xは強い…スピードやリーチは大したことないのだが、問題は射撃と必殺技。まず、RAM-Xの力を見てみよう。

「ラムアタック」は突進技。ちょうどイェーガーのソニックバーストのような技だ。

「ダークアッパーカット」は無敵上昇技。同じくイェーガーのズームアタックのような技。

「ファイアストリーク」はミサイル連打。これを出されたら逃げ場はないだろう…。

通常攻撃はしゃがみパンチしかない。意外と技は少ないのだが…。


おおおーミサイルの連打ぁ。

逃げて勝つのだ

RAM-Xの一番やっかいな攻撃は移動&ミサイル×4→ラムアタック。RAM-Xが自分から移動したら必ずこの攻撃パターンが来るので、動いたらRAM-Xと反対向きに動こう。そう、ちょうど軸を中心にRAM-Xと回っているようなカンジになる。

そして4発目のミサイルをかわしてラムアタックが来たときこそ攻撃のチャンス。何で返すかと言うと、基本的に大パンチ、ほかにもラムアタックを引きつけての昇りジャンプキックなどで返せる。


引きつけてスパッと返す。

特別な返し方を持つキャラは3人。

M・E・Kはリーチが短いので早めのフライ&ファイアで返そう。イェーガーもM・E・K同様リーチが短いのでズームアタックで返す。引きつけると2発当たるので強力。ガライアスはちょっと早めのダイナマイトソアーで返そう。


M・E・Kはとにかく早めに…。

人間を支配していた超大型コンピュータ RULER

異形なる物体

RULERの刺客RAM-Xを倒した君は、ついにRULERと対面だ。

このまがまがしいコンピュータ、コイツがすべての災いの元なのだ。そう、人類の未来のためにもRULERを倒さなければならない。さぁ、エンディングはすぐそこだ。


中から顔が出てきたゾ。



ついにRULERが…。

不動のコンピュータ

RULERは動くことができない。しかしミサイルや光弾などでチクチクと攻撃して来る。そして本体には2本のツメ、そして口（?）から出して来るガスのようなもの…動かない相手と油断してはいけないぞ。

「Ab-X-13 Assassin（アサッシン）」はミサイル、RULERの背後に回ると鬼のような出してくるぞ。

「ジリオネール」光弾。ミサイルにまぎれている。


ほぇー、こんなミサイルよけられるか(よけられる)。

「UFOC（ユーフォック）(Ultimate Force Operating Clawsの略)。本体から伸びるツメのコトだ。自分が近付くと伸びてくるので気を付けよ。

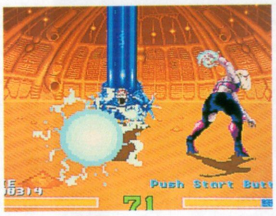

近付くとグサッ…。

コンピュータの最期

倒すのはラク。とりあえず全キャラで射撃→逃げの繰り返しで勝つことができる。やり方はまずレバーを下に入れっぱなしにして、まん中で射撃を一発撃ち、右または左に少しずれて再び撃ち、また中心へ戻るという感じだ。

でも射撃のスキの大きいブラッドは少々ツライ。そこでジャンプキック→バックジャンプというパターンを使おう。

ほかにもM・E・Kなんかはスタートと同時に突っ込んでフライ&ファイアを出すと3秒で倒すことができるぞ（でもタイミングがシビア）。


ショット&アウェイでOK…。

戦い終わって…

この二人（一体と一匹?）を倒すと感動のエンディングだ。支配から解放された人類、そしてRULERを倒した勇敢な戦士のその後はエンディングを見てもらうことにしよう。


サッドの勝利。ブイッ！

Top Ranking Stars

君が泣いても殴るのをやめないッ!

トップランキングスターズ



それは一人の少年の投書から始まった。
「世界チャンプにいくつも階級があるなんて変だよ。ひとつにして誰が一番か決めればいいのに…」
ある新聞社が特に気にすることもなくこの一文を載せると、たちまち大反響を巻き起こした。時を同じくして、この文に激しく心を揺さぶられた一人の青年ボクサーがいた。彼がまさにストロー級からヘビー級までのタイトルを統一してしまったのは、この記事からわずか2年後のことである。
その翌年、ボクシング界は新たに「統一無差別級」という階級を設けた。これによって、たとえばフライ級者の、ヘビー級者への挑戦も可能になったのである。そして今年もまた、夏と共に「世界統一無差別級タイトルマッチ」がやってくる。頂点を目指す、6人の〝トップ・ランキング・スター〟たちを引きつれて…。

タイトーが久々に放つボクシングゲームだ。チョウのように舞い、ハチのように刺せっ!!

担当：SHIN落合



使用できるキャラクター



加納勝一　アルテバラン・ニッパー　タムシン・ヴォルタオ
ブルース・ハシミコフ　ストーム・ヴァイパー　マイケル・エルドラド

拳だけが俺の財産（ゲーム概要）

ボクシングを題材にしているだけに、今までの対戦型格闘ゲームにつきものの、キック・投げ・ジャンプなどの要素が大胆にもカットされている。その分だけ攻撃（パンチ）と防御（ガード）の切りかえの重要性が増して、一極集中型の対戦が楽しめるというもの。

勝ち進んでいくための条件は基本的に次の2つだ。
○相手のライフゲージ（上のゲージ。顔面に打ちこむと減少）をゼロにしてKOを取る。
○3回ダウンを奪って（腹に打ちこむと下のスタミナゲージが減少。一定量減らせばダウンする）TKOを取る。

時間切れでラウンド終了。このときライフは少しだけ、スタミナは全部回復する。3ラウンドで勝負がつかなければ、判定に持ちこされるぞ。



奥行きは設定されていない。ガンガン打ちこめ!!



もう一度だけ言う！ボタンを押してガードだ!!

頂点に立つために（システム概要）

8方向レバーと3ボタンを使用して、ボタンがそれぞれ弱・中・強の3つにふり分けられていること。弱は連打できて強はスキがあること。このへんは他のゲームの感覚で対応できるよね。

ただ、ひとつだけ注意してほしいことがあるぞ!!

それは「ボタンを押してガードする」ということ。もっと詳しく書けば、ボタンを押すとガードをして、ボタンを離したときにパンチが出るといったシステムになっているのだ。

ちょっとややこしいけど、このシステムだと「ガードしたまま動ける」んだよね。

レバーでもガードできるがボタンの方が反撃に便利だ。



アメリカ大陸が君の舞台だ。

ピンチ対処法・その他

「ぐおっ!?」。不本意にもダウンしてしまった－10カウント取られると負けてしまうぞ。

そんな時には格闘ゲームお約束の秘技、レバーぐりぐりボタンぺちぺちで画面左側に出現したゲージを回復させるんだ！（1P側のとき）

ただし、仏の顔も三度まで。3回目はダウンした時点で、前述のTKOを取られてしまうから注意してくれ。

このゲームは時間制であるが、通常画面中にはタイマーは表示されない。一定時間ごとに、残り時間が画面右下に表示されるようになっている。残り30秒のときには「時間がないぞ！」というヤジが入り、残り10秒でタイマーがカウントダウンを始めるぞ。ゼロになる前に相手を倒せ!!

最後の一撃（ファイナルブロー）のときには、打ったキャラクターのアップが背景にでーんと出てきて迫力満点。

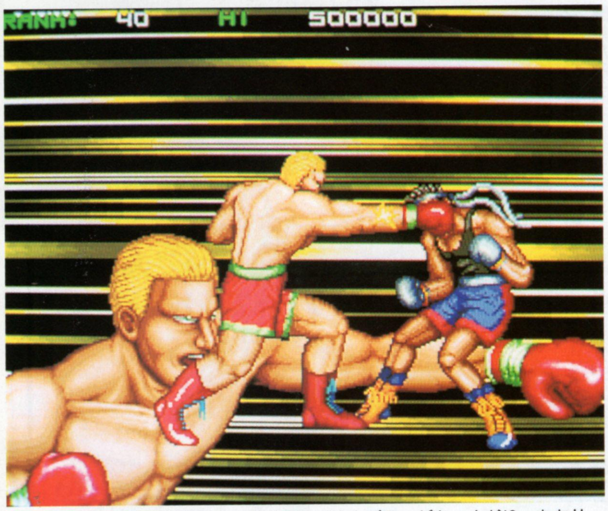
自分以外の五人を倒すと、そのうちの一人からリターンマッチを申し込まれるのだ。



加納勝一くん屈辱のダウン。立て、立つんだジョー!!



ネメシスネイルストレート！同キャラ対戦もバッチリ。



ブルースのファイナル五郎、もといファイナルブローだあっ！どりゃあああ!!

栄光への障害（2人のNPC）

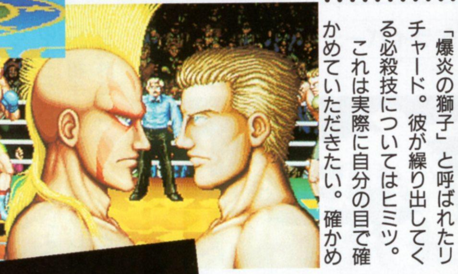
リターンマッチに勝利すると、いよいよ大詰め。これまでの相手より256倍は強い2人の強敵と対戦だ！

ヤマトのカブキボクサーこと「遮那王（シャナオウ）」と、前回優勝者である大英帝国紳士「リチャード・ハイマー」の2人。

奴らを倒せばエンディングが待ってるぜ！



シャナオウの必殺技のひとつ、「巴花嵐」がサクレツ！



ドガーン！（SE）とうとう会えたなっ!!



さすが元チャンプ。カウント1にして回復寸前。



で、ナメるとこーなる。やられる前に倒せば勝てるぞ!!（あたりまえか）

アフターケア

「爆炎の獅子」と呼ばれたリチャード。彼が繰り出してくる必殺技についてはヒミツ。

これは実際に自分の目で確かめていただきたい。確かめた上で、「何じゃいこりゃあ～！」と叫ぶなり踊るなりご自由に。

そして、最後にはバッチリ勝って、「統一無差別級」の頂点を極めてくれよっ！

対戦も熱くなりそうなこのゲーム、次のページで6人の主人公たちの紹介をしようと思う。

渋いゲームの好きな人は探してでもプレイすべし!!

開発者からのアドバイス

あしたのために　その1
ガードをマスター

このゲームは何をおいてもまずガード。ガードの方法が特殊なんだけど、あることに気づけば、見つけた敵のスキに即座に攻撃できるようになる。というのも、この特殊な操作方法ならでは。ガードの操作感覚をつかんで、敵の攻撃をかわしつつ、一撃を打ち込むようにする。これがボクシングの基本！

あしたのために　その2
必殺技の使い方

いつも必殺技ばかりを撃っていても勝てはしない。撃ちそこなうとスキができて敵のおもうツボだ。いつでも出せるようにしておいて、ここぞというときに撃つ。

あしたのために　その3
闘い方に戦略性を持つ

たとえば、自分のダウンゲージがわずかになっても、「次のラウンドにもちこす」という手がある。要するに、ゲージを常に把握して、攻め時や引き時を考える。ボクシングは、知的スポーツである！

…と、この3つを頭にいれておけば、必ずトップはとれる。頑張ってね♡　（岩橋）

加納勝一



S.KANOU
1969年8月4日生まれ
A型
『彗星の若武者』

とりあえず、ここに登場する6人全員が「主人公」となっているのだが、ああ悲しいかな日本人のサガ。ついコイツを選びたくなるのは私だけではないはず。

対戦型格闘ゲームにおける日本人キャラの例にもれず、加納はオールマイティな能力を有するキャラクターに設定されているのだ。

彼の持つ必殺技は、スターダストアッパーと、スターダストストレートの2つ。

いずれも腕の部分から、彗星を彷彿させる光の粒子が発散されているように見えるために、彼は「彗星の若武者」という異名を冠するようになったのだ。

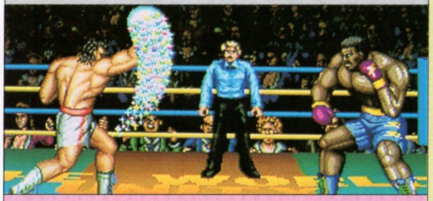
必殺技の出し方は波動拳コマンドの応用なので、比較的簡単だろう。

初めてプレイするときや、まだゲームをやり始めて間もないうちは、このキャラクターを使って対戦のノウハウを覚えていこう。

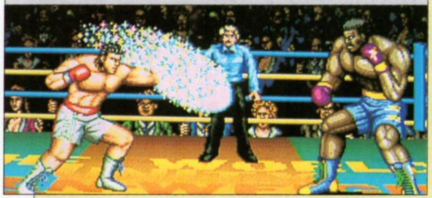
BACK STORY

ボクシングに青春の汗を流す日本人青年である。日本男児よろしく、基本をしっかり自分のものにしている。意外なことにちょっと涙もろいところがある。

スターダストアッパー
↓ ↘ → ＋ Bボタン



スターダストストレート
↑ ↗ → ＋ Cボタン



BACK STORY

マイケル・エルドラド



M.ELDORADO
1965年3月3日生まれ
B型
『褐色の稲妻』

ボクサーの代名詞といったら、やっぱりマイク・タイソンかな。

だからってわけでもないけど、ボクシングゲームをやるんだったら黒人系のキャラクターを選んで、俺様の熱く燃えたぎるソウルを昇華させるしかねえぜシュシュッと思わずシャドーボクシングしてしまうのは私だけではないはず。

彼の場合はフックに突出した才能を持っているので、それを効果的に使うべし（フックはレバー右上とボタンの組み合わせで出る）。

他にもパワーとスタミナが比較的高めに設定されているようだ。

まぶしいまでの電光が腕を包む、ライトニングフックとライトニングストレートが彼の必殺技だ。

この技は、横にレバーをぐりぐりやってボタンを押せば出すことができる。

出しやすい技なんだけど、こればっかに頼っていちゃあ勝ち抜けないぞ。

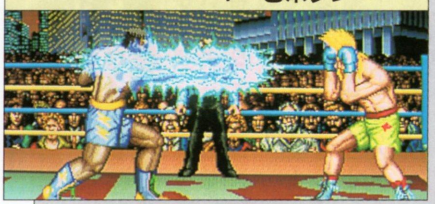
BACK STORY

その太い腕からくり出されるパンチはどれも重いが、とりわけフックはボクシング界の中でも絶賛されている。アメリカ人特有のノリを持った明るいファイターである。

ライトニングフック
→ ← → ＋ Bボタン

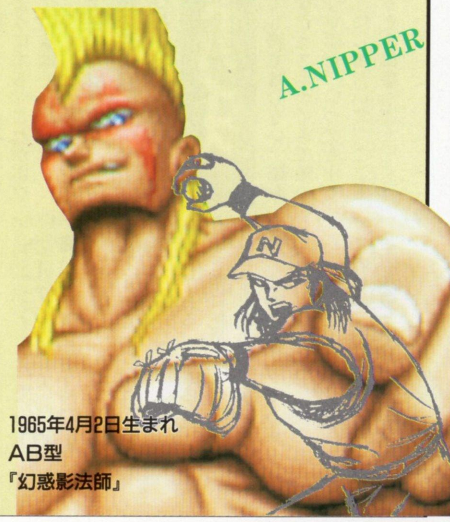


ライトニングストレート
→ ← → ＋ Cボタン



BACK STORY

アルデバラン・ニッパー



A.NIPPER
1965年4月2日生まれ
AB型
『幻惑影法師』

加納もエルドラドもなんだかオーソドックス過ぎるぜ、俺はもっとアクの強いキャラクターを使いたいんだよ。おや、ずいぶんパンクな奴がいるじゃねえか。パンクスノットデッド！ヒャハーッ!!と思わずシャウトしてしまうのは私だけではないはず。

元大リーグピッチャーだったパンクボクサーは、その長いリーチを使った攻撃が得意なのだ。

半面打たれ弱いので、敵に攻めこまれたらガードやスウエイをフル活用して耐えるべし。ニッパーを使う人は、このような状態にならないように、相手との間合いを少し離し気味にして闘っていくといいだろう。

得意の必殺技は、ドライバーシンカーとドライバーシンカーアンダー。

開発の方いわく、「投球フォームなんですよ、これ」。

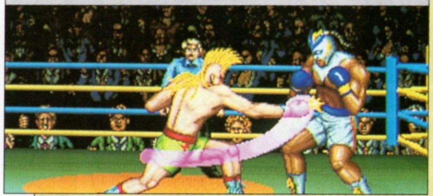
BACK STORY

父がアメリカ、母がカナダのハーフ。両親が離婚した後、母方についてカナダで育つ。元大リーガーだったが、思うところあって球界を退き、ボクシング界へと乗り込んだ。距離をおいてのストレート系パンチには目をみはるものがある。

ドライバーシンカー
← ↖ ↑ ↗ → ＋ Bボタン



ドライバーシンカーアンダー
← ↙ ↓ ↘ → ＋ Cボタン



BACK STORY

ストーム・ヴァイパー



やっぱりスターと呼ばれるからには、ある程度のカリスマ性がなくちゃあね。強くてカッコイイ奴もいいけど、素性の知れないあやしい奴にも猛烈に魅力を感じてしまうのは私だけではないはず。

こう書くと、よほどアクの強い変なキャラだと思われてしまいそうだけど、実際のところは結構まともなキャラクターだったりするのだ。

能力的には加納と同じオールマイティ型と言える。

必殺技はスクリューミキサーと、コークスクリューストレートの2つで、どちらの技も腕の周りをとり巻く空気の渦が、目にも鮮やかなピンクとライトグリーンに輝いて見える。出し方は加納と同じく波動拳コマンドの応用で、比較的簡単にマスターできるぞ。

BACK STORY

ボクシング界初の覆面ボクサー。本人は否定しているが、正体はNANDEKER＝KORAMMERにほぼ間違いないだろう。空気中に渦を起こして放つ必殺技は、光の屈折をともなって実に美しい攻撃である。

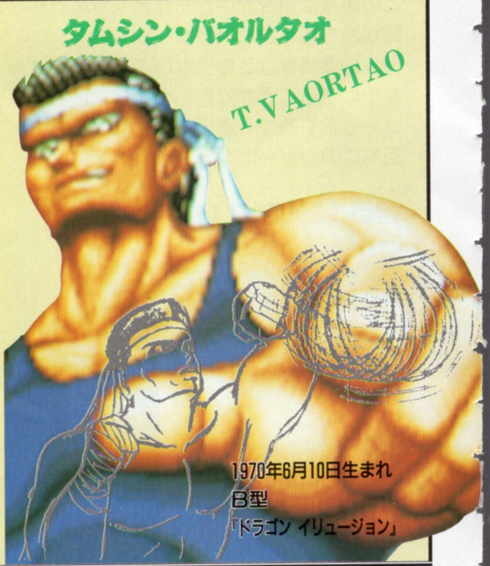
スクリューミキサー
↓ ↘ → ＋ Bボタン



コークスクリューストレート
↑ ↗ → ＋ Cボタン



タムシン・バオルタオ



ボクシングといえばタイ。タイといえばムエタイ。やや強引な思考論理だが、ボクシングゲームというからにはムエタイ使いの一人や二人いないでどうする、と思うのは私だけではないはず。

タムシンの特長は、その俊敏なフットワークにある。

ジャンプこそできないけれど、素早い動きで相手をかく乱させ、ヒットアンドアウェイで攻めるべし。

また彼は六人中唯一、高速移動手段としても使える必殺技を持っている。

腕に龍の形をした気をためて相手に突っこむネメシスネイルストレートと、ジャンプしてから同様に気をためて相手の足元にとびこむネメシスネイルダイブだ。ダイブのほうは、出る時のジャンプに大きなスキができるので注意。

BACK STORY

タイ人。ハチマキがトレードマークである。6人の中では、一番すばしっこい。本当は父親をついでのムエタイ選手であるが、「無差別級」設立の折、タイにボクシングのチャンプが不在のため、彼に白羽の矢が立った。以来「龍をまとう男」として一世を風靡する。

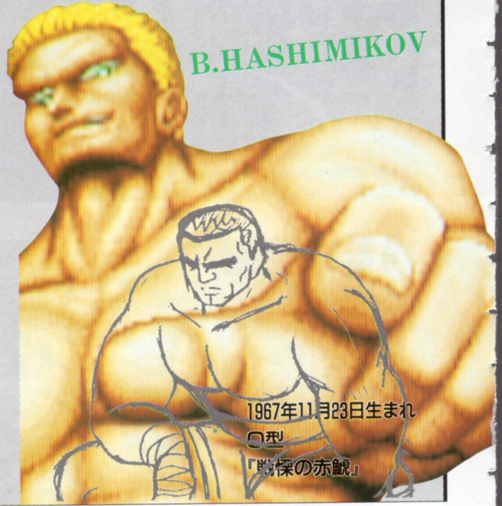
ネメシスネイルストレート
↙ ↓ ↘ → ↗ ＋ Bボタン



ネメシスネイルダイブ
↖ ↑ ↗ → ↘ ＋ Cボタン



ブルース・ハシミコフ



男子たるもの、パワーがなくてはいかんよな。小技でちびちびとダメージを与えていく闘い方なんて、俺には耐えらんないぜ。どうせやるなら少ない手数で、手っとり早く勝ちを決めたいよな、と横着な考えを起こしてしまうのは私だけではないはず。

ハシミコフは、まさに攻撃力重視のパワーファイターである。そのパンチの破壊力は他の追随を許さないほど強力だが、それだけに技のスキも大きくなっているのだ。

彼の必殺技はテリオスランチャーアッパーと、テリオスランチャーストレート。

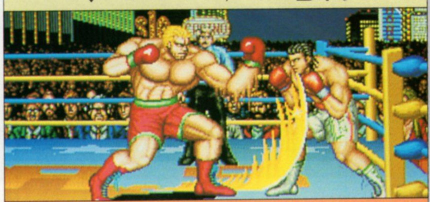
どちらも比較的出しづらい上に、相手に当てにくい技なのだが、うまく当たった時の快感は格別なのでがんばって練習してみてくれ。

テリオスランチャーストレートを打つ時の演出が猛烈にカッコイイぞ!!

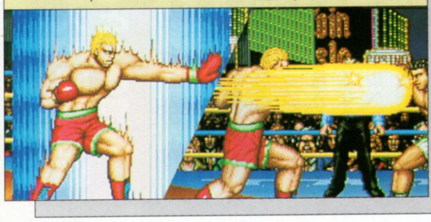
BACK STORY

ソ連人。今はロシア人か。いるだけで相手を威圧し、その攻撃は非情で妥協がないが、一度リングから降りると彼は温厚な一青年になる。

テリオスランチャーアッパー
→ ↓ ↘ → ↗ ↑ ＋ Bボタン



テリオスランチャーストレート
↑ → ↗ ＋ Cボタン



KNUCKLE HEADS

真剣勝負、ここにあり

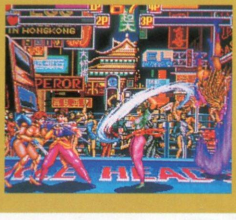
ナックル ヘッズ



このゲームの舞台は21世紀のアメリカ。そのころ、世界中でひとつの娯楽TV番組がブームになっていた。その名もナックルヘッズ。この番組は…世界中から強者を集めて闘わせ、誰が勝ち残るかというゲームである。このゲームの優勝者はこの上ない名誉と巨額の賞金を手にすることができるのだ！そしてギャラリーも金を賭け一攫千金を狙うのである。今回もこのショーに6人の挑戦者が集まったぜ。

担当：F-GLD

超個性的な6人のキャラクターたちで4人同時対戦の醍醐味をとくと味わってくれ



対戦使用キャラ6人

ロブ・ビンセント　ブラット・ヴェイグ　クローディア・シルバ

クリスティン・ミャオ　タケシ・フジオカ　グレゴリー・ダレル



乱戦／4人で対戦する楽しさはここにある。

多人数同時対戦をとくと見よ

最近にしては簡単な操作系と必殺技も出し易さを持っていたが、気合攻撃や多人数対戦時のガードなどが少しわかりづらく、とっつきにくかった。慣れると意外と楽にプレイできるゲームなのだが…。

でもナックルヘッズの最大のウリは多人数同時対戦。4人まで同時に対戦することができるぞ。人が多くなればなるほど熱くなれる闘いを存分に味わってくれ。

そしてこのゲームの魅力は演出のこだわり。キャラクターごとに作られたバックストーリーは、エンディングで映画のように見せてくれる。エンディングは一度は見るコトをオススメしよう。

残念ながら、あまり対戦などがはやらなかったこのゲーム。一度は友達を誘って対戦をしてみよう。面白さが分かるハズだ。



基本操作

レバーは左右に移動、3人以上の対戦時のみ上下移動可。ボタンはそれぞれ上段攻撃、下段攻撃、ジャンプだ。

気合攻撃

AまたはBボタンを押し続けることで気合をためることができる。気合の段階はためなしを入れて3段階。一段階だと攻撃が変わるぞ。気合攻撃をするにはためているボタンを離すか、もう1つの攻撃ボタンを押す。つまり気合をためていれば上段下段どちらの気合攻撃も可能。



投げ

投げは6キャラクター全員が持っている。投げるには敵のすぐ近くでレバー敵向きでAまたはBボタン。Aボタンで左にBボタンで右のほうに敵を投げることができる。意外と投げ分けは重要だ。


投げる。　ちょっと狭目の間合いから…

基本的にキャラクターによる差はないが、ダレルのみ普通の投げのほかに必殺技の投げ（ヘルダイビングバックブリーカー）が存在する。

投げの威力は相手の体力に比例している。つまり、相手の体力が多ければ多いほど威力がある。相手の体力が少ないときは数ドットしか減らないこともある。

COM戦

全9ステージある対コンピュータ戦。大きく分けて3つのステージとなっている。

1〜5ステージ

まずは自分以外の5キャラと対戦。あたり前だが後に出てくる敵ほど強い。でも、大抵のキャラは待ちのプレイをすることで楽に勝ち進めるだろう。



横一列で戦う



NEXT CHALLENGER!!

6〜8ステージ

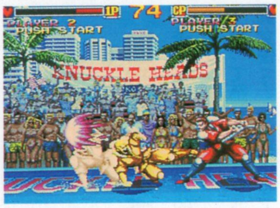
敵2人と同時に闘う。このステージは上下にも移動することができるので、攻撃が全く違ってくる。1人を集中して攻撃しよう。1人が倒れると1対1と同じようになる。



上下にも動けるぞ。

最終ステージ

最後は自分の黄金の分身と対戦。コイツはあらゆる力を使って来る。簡単に勝てないゾ。



すべての技に対応してくるような攻撃。倒せるのか…？

乱入対戦

前述の通り、4人まで同時に対戦することができる。もちろん同キャラ対戦も可能。4人同じキャラなんてコトもできるぞ。気になる乱入は基本的にいつでもOK。対戦中でも新たな挑戦者が入るとキャラ選択画面となり、キャラを選んで対戦となる。

生き残りについては2人対戦時はもちろん1人だけ。3人以上の対戦の場合、ある1人が2本連続で取ったらその1人だけが生き残る。2人が1本ずつ取った場合はその2人でもう一度初めから対戦が始まる。つまり1本取れば生き残れるワケだ。

4人で喜ぶヴェイクたち。うきゃきゃきゃきゃきゃきゃ。



開発者からのアドバイス

個人的にはフジオカが一番好きで、しかも強いキャラクターだと思います。他のキャラが嫌いなわけではないのですが、このゲームに慣れるならこのキャラクターを使ってみてください、そして、早く上達したいのなら、気合と必殺技の使い方がキーポイントですよ！気合強の必殺技を完璧にマスターしましょう。

それから上級者の方たちにも少し。2対1になってからは、いかに挟み込まれないようにするかが勝敗を決定します。相手に背中を見せたら負けですよ！それとゴールドキャラまで行かれた方々へ、ビンセントのは相当手強いですよ！これを1コインで倒してみて下さい！それから、ダレルの本当の強さを知ってしまうと、もうトリコですよ、これは。（企画の○スギ）

ナックルのCOMPキャラは自分のバイタリティーと相手（プレイヤー）のバイタリティーの差を見ておりゲームが接戦となるように、同じラウンド内でも難易度が変化するようになっています（COMPキャラのバイタリティーがプレイヤーキャラのそれよりも明らかに少なければ難易度は上がり、逆であれば難易度は下がります）。これによりパーフェクトボーナスを取り続けることは難しいのではないでしょうか。（C-Gan）

ロブ・ビンセント



国籍：アメリカ
武器：トンファー
性別：男　年齢：28歳
身長：181cm　体重：84kg

自分の親父、そして家族のために闘いを決意。意外に親孝行な息子である。
　両手にトンファーを持ち闘う。彼の最後の闘いが今、幕を開けた…。

絶大な力の必殺技

すべての能力においてバランスのとれているオールラウンドファイター。必殺技も飛び道具「ブラストウェーブ」、無敵対空兵器「トルネードスラッシュ」や足払い兵器「スライディングキック」などすべて強力。彼の闘いは必殺技と気合攻撃がメインになるであろう。
　対CPU戦ではブラストウェーブの連射や気合上段攻撃が強い。特に気合上段攻撃は2度相手を攻撃することになるので、相手の体力を削るのにも使える。
　そして対戦においても必殺技のスライディングキックをキャンセルしてのトルネードスラッシュが強い。
　とにかく必殺技と気合攻撃だけで勝つことのできるキャラクター。必殺技は必ず出せるようにしよう。

■■ BACK STORY ■■

大財閥の1人息子だが家業を継ぐのが嫌だった彼。しかし突如、父の会社が経営危機に見舞われてしまい、巨額の資金が急遽必要となった。
　家業を継ぐことに疑問を感じつつも父、そして家族のためにこの巨額賞金の手に入る格闘大会「ナックルヘッズ」に自らエントリーすることを決めた。

■ BACK STORY ■

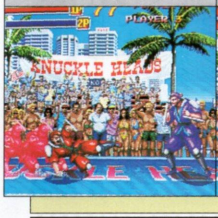
トルネードスラッシュ　→↓↘　A



ブラストウェーブ　←→　AかB



スライディングキック　↓↘→　B



スパイラルカッター　↓↑　AかB



クリスティン・ミャオ



国籍：中国　武器：棍棒
性別：女　年齢：18歳
身長：168cm　体重：43kg
B78　W58　H80

見た目はカワイイアイドルのようだが、実はとても強い功夫アクションスター。参戦動機は他のキャラと少し違う。彼女は自分の強さを証明することができるのか？

棍棒よ、のび～ろ

攻撃力やスピードはあまりないものの、全キャラ一のリーチを持つ。防御力も低く、闘いは常に敵との間合いを離したものになる。
　対CPU戦においては気合上段攻撃のみで勝てるコトが多い。敵のスキに爆棍二頭足を当てるのもOK。対戦などでは返し技があるがCPUは出してこない。常に出せるようにしておこう。1対2ではとにかく相手から離れることを考える。常にラインをずらして闘うコトが肝要だぞ。
　対戦では1対1で相当強いキャラクター。それゆえ3人以上の対戦ではキラワれるコト必至。とにかく逃げ回っていこう。
　相手と間合いを離すのが基本。敵を近づけるな！

■■ BACK STORY ■■

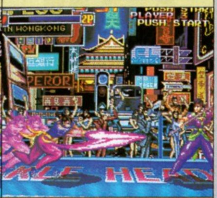
香港を代表する世界的な功夫アクションスター。
　「歌って踊れるハリウッド格闘女優(?)」を目指している。自分の映画でのアクションはやらせでないと主張し、実戦でも強いということを証明するためにこの大会にエントリーした。
　かなり快活な娘。アイドル色がとても濃い。

■ BACK STORY ■

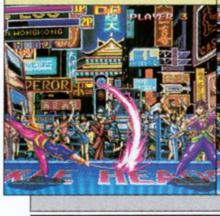
裂倒棍　A連打



潰頭棍（かいとうこん）　←→　AかB



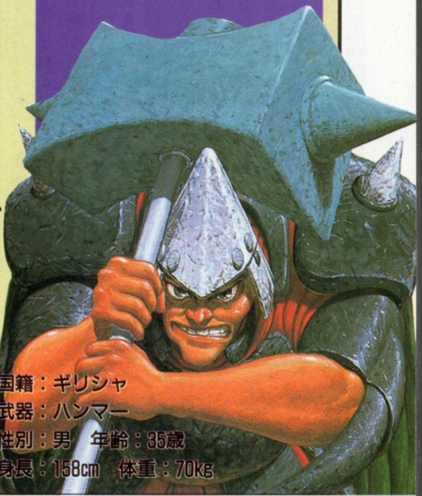
爆棍二頭足　↓↘→　B



衝撃輪　↓↑　AかB



ブラット・ヴェイク



国籍：ギリシャ
武器：ハンマー
性別：男　年齢：35歳
身長：158cm　体重：70kg

彼の闘いぶりはまさに狂戦士。狂ったようにあのドでかいハンマーを振り回す姿、とてつもない間抜けさっぷりには憐れみさえ覚えてしまう。まぁイロモノということで…。

守りが強くても…

移動スピード、攻撃力、ジャンプ力すべてにおいて平均以下だが、防御力は全キャラ中最強。でも守りが強くてもねェ…。
　別に大した特徴もなく、必殺技も使えるものがない。対戦、CPU共にツライキャラと思われる。
　対CPU戦はやはり気合上段攻撃がメインになる。近づかれたならテキトーにマッドハンマーを出していれば敵は勝手にガードしてくる。ビーストアンガーやローリングマッドネスは投げられるので使用は控えるべし。
　対戦は1対1で最も弱いキャラでは？3人以上なら混戦でも防御力のおかげで生き残るコトができたりするので意外とラク。対戦においてもやはり近づかれたらマッドハンマーを出していこう。

■■ BACK STORY ■■

闘うことと女のことしか頭にない男…。
　好きなだけ大暴れできるうえ、優勝したら巨額の賞金が手に入るというとてもおいしいショーに彼が出場しないわけがない。
　言動でキチ○イと思われるかも知れないが、まさにその通り。この大会の賞金の使いみちはもちろん…ぴー。

■ BACK STORY ■

ローリングマッドネス　↓↘→　B



ビーストアンガー　←→　AかB



アースクエイクハンマー　↑↗→　A



マッドハンマー　←→　AかB



タケシ・フジオカ



国籍：日本
武器：鎌ヌンチャク
性別：男　年齢：25歳
身長：175cm　体重：75kg

正義に燃える熱血漢。とにかくクサイほど渋い。忍びの血を引く彼の動きは疾風そのもの。「悪を斬る」の名目のもと闘う。

風を斬る

移動スピード、ジャンプ力に優れている。必殺技「鷹舞空烈斬」はコマンドによる飛び道具。遠近戦ともに強い優れたキャラクター。

対CPU戦においては、空裂斬と気合上段がメイン。通常攻撃も鎖鎌のリーチが長く強力。

空烈斬は気合をためればためるほど遠くに届くので活用するべし。

対戦もCPU同様、空裂斬と気合攻撃。他にも翔鷹斬には上昇中、下降中共に攻撃力があり、混戦状態から逃げるには最適。

BACK STORY

警視庁勤務の特別麻薬捜査官。

この格闘大会の裏で秘密裏に行われているという、大型麻薬取引の情報を得た彼。しかし警察上層部からの捜査許可が得られず、自らの手帳と拳銃を置き、一選手として参加することを決意した。

拳銃を鎖鎌に持ちかえ、闘いに臨む。

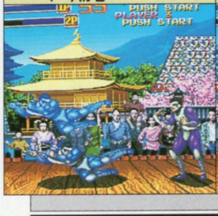
延髄切り　↑↗→　A



翔鷹斬　↓↑　AかB



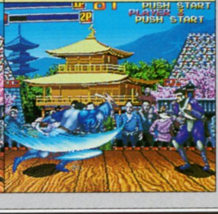
舞曲演舞殺　前斜めジャンプ落下中　↓　AかB



絶命斬　真上ジャンプ落下中　→　AかB



鷹舞空裂斬（おうぶくうれつざん）　↓↘→　AかB



クローディア・シルバ



国籍：ブラジル
武器：オリハルコンクロー
性別：女　年齢：23歳　身長：172cm
体重：?　B93　W63　H89

見た目はハデで色っぽいねーちゃん。でも本当は現在の人間が忘れてしまった心を持つ心優しい女性。武器のオリハルコンクローで猫科動物を思わせる動きをする。

天を舞う猫?

攻撃力はないもののジャンプ力がとても高い。必殺技も広角度攻撃の対空兵器技「リオ・グランデ・アタック」は強力。「コルコヴァード・ドロップ」は1度画面外まで上昇し、急降下するという奇技、上昇中は無敵なので脱出技として使える。

対CPU戦は必殺技と気合攻撃でいこう。それぞれの返し技さえ覚えれば楽に進める。

対戦は必殺技を有効に使おう。特に3人以上の対戦時はコルコヴァード・ドロップで相手を攪乱させるなり、逃げたりしよう。

BACK STORY

究極のエコロジスト。

この大会に優勝して得た賞金でアマゾンの森林を買えるだけ買い占めようと考えている。まったくの自然を愛する純粋な心だけでただ独り、巨大な敵と闘う。自らが地球と同化しているような考えを持ち、環境破壊の進むこの地球を守ろうとしている彼女の心は皆に届くか?

フライングヒールキック　→↓↘　A



リオグランデアタック　↓↑　AかB



クロッシングシザース　↑↗→　B



ジャンピングソバット　→↓↘　B



コルコヴァードドロップ　↓↘→↗↑　AかB



グレゴリー・ダレル



国籍：ノルウェー
武器：ダブルトマホーク
性別：男　年齢：39歳
身長：216cm　体重：127kg

とにかくバカでかいキャラクター。ダブルトマホークを武器として闘う彼の姿は鯨のように巨大ですさまじい。だが彼は心の中にいる愛する家族のため闘っているのだ…。

すべてはパワー

動きが鈍く、素早さには欠けるが、最強の攻撃力を誇る。防御力も高く、他のキャラに比べ投げの間合いが広いのが特徴。とにかく接近戦が異常に強いキャラクター。

対CPUではタイダルウェーブ、ノルマンバーストや気合攻撃をうまく使おう。そうそうバスタードヘッドバットは対空兵器にもなるぞ。

対戦では相手に近付くように攻めていこう。3人以上のときは挟まれたらノルマンバーストで一気に相手を攻撃することができる。パワーで押していこう。

BACK STORY

バイキングの血を継ぐ海の男。

海の男のゆえに大洋の放浪が長く、家族を愛していても無視し続けてしまった。ついに妻から離婚を申し込まれたが、彼は海を選んでしまう。しかし愛する家族のためにできる限りのことをしてあげたい気持ちから、この大会にエントリーすることを決める。

バスタードヘッドバット　←→　A



ノルマンバースト　←→AかB



ヘルダイビングバックブリーカー　→→　AかB



スーパークラッシュ　↓↑　A



タイダルウェーブ　↓↘→　AかB



TAO TAIDO

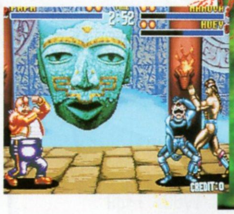
タオ体道

打撃が中心の格闘ゲームだ！



１人プレイで対戦！２人プレイで対戦！３人プレイで対戦!!そう、このタオ体道ではなんと３人まで同時に対戦ができてしまうのだ！３人でワイワイといきたいところだが、１画面に３人だものね、ワイワイというよりは、ギューギューといった感じだ。でもこのゲームの場合、自分の後ろ側に敵がまわっても、それに対応できる技があるので安心。でも大技はちょっと無理っぽいかなあ。

担当：ずるずる





「タオ体道」の秘奥義を求めて最強の武術家たちが今、死闘をくりひろげる！

最強になるのだ

このゲームのタイトルでもある「タオ体道」とは何か？それは最強にして最大の武術のことであり、これは、長い伝統をもつ「タオ」の武術でもあるのだ。

この「タオ」の武術の秘奥義を求めて世界中から強者、8人の武術家が集まった。これがこのゲームの大きなストーリーとなっている。

その「タオ」の秘奥義を勝ちとるため、8人の武術家たちは、死闘をくりひろげ、生き残らなければならない、サバイバルの武術大会が行われるのだ。

それでは登場する8人の武術家を見てみよう。とにかくいろいろなタイプの武術家がいて楽しい。空中戦を得意とする者、高速で攻撃できる者といろいろ、そんな強者たちの中で紅一点、とても武術をするような容姿ではない女の子が1人いたりもするのだ。

この「タオ体道」は打撃系が中心の武術で、投げを主体として闘うものが少ない。となると接近戦が多いのではないかと思うが、なんと各キャラクターには、大きく移動して出る大技があり、これにより接近戦に頼ることなく、離れていてもとても楽しめるようになっている。

さあゲームを始めるか、と思い、いざ大技を出してみると…どっひゃ～！なんなんでしょう、この人たち本当に武術家なの?と思えるような面白い攻撃を見せてくれるのだ。ふむ、格好じゃないよね闘いは。



こんなポーズもとったりする。キラリーハリーだ。



かわいいといっていいんかなあ、ミクちゃん！

基本操作

8方向のレバーと、パンチ、キックが各弱中強ある6ボタン方式。青、黄、赤と変わるゲージでの1本勝負。ダウンしたらレバーを振れば復活だ。

間合いで技が変化

今までの格闘、対戦ゲームは、パンチ、キックの6ボタンにこれプラスαぐらいの基本技しかなかった（大技との差が激しいといってもいいかな）。これが「タオ体道」では、より基本技に凝りを見せ、相手との距離により1つのボタンから複数の技がでるようになっている（これは面白い半面、慣れるまで何がでるかわからないのが欠点）。

技の多さは基本技だけではなく、大技にも存在、どれを出そうか悩んじゃうくらいだ。

さてその気になる大技、どんなものが多いかというと、飛び道具よりも、自らが大きく動いて相手に大ダメージを与えるものが多いのだ。

コマンドで大技

これもう当たり前となってきたが、大技、必殺技は、コマンド入力により出すことになる。まあ大技だからねえ、楽して出されては意味がないし、やはりある程度の「修業」が必要ってわけだ。このコマンドは、後々紹介する。



6ボタンによる操作で技は多い。

隠し技

インストカードなどですでに各キャラクターに存在する4つの必殺技は公開されているが（使い方もね、この大技に加えてなんとさらに強力な大技が2つ加わるのだ。

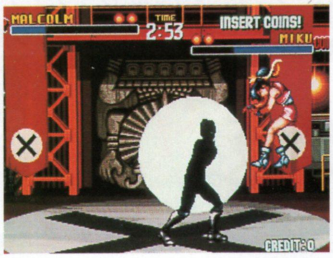
「あれ、なんだこれ？」と、ちょっと入力を間違えたとき、知らない技が出たことがないかな。そう、それが隠された必殺技なのだ。

とりあえずではあるが、ここで一気にその隠された大技をどーんと書き上げていこう。

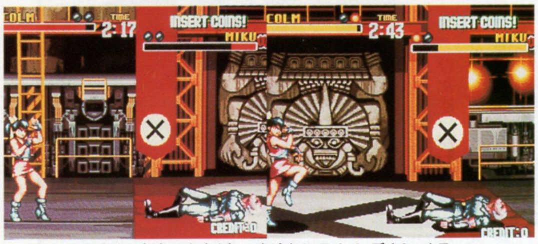
動きの変な？ハリーには、ジェットタックル、ソニックスイングと速そうなものがある。

高速でよく動くミクには、花鳥風月、白鳥の湖というように女性らしいものが存在。

「念」が力の源のチャックには、さらに祈流破、天舞嵐狂が加わる。



大技対大技は、先に出した方が勝つ。ドッカーン!!痛えー！



試合は１本制だが、途中ゲージが変わるときダウンする。

足技のみのチャンには、断殺斬、烈天動とさらに強力に。

現段階ですでに嫌な存在なマーカムにも、ローリングストームとエルボーマグナムが加わる、つらいよこりゃー！

連発が怖いヒューイには忍法暴れ凧、忍法天空蛍とさらに忍法が増える。

妙なオッサン、パパにはさらに妙な技、ぱわふりゃパパ、ぐるぐるパパが加わる。

肉弾戦の王者、ナホバにはさらに強力なブラッディーアロー、デスシックルが増えるのだ。



パパの技はどれもイカスものばかり。

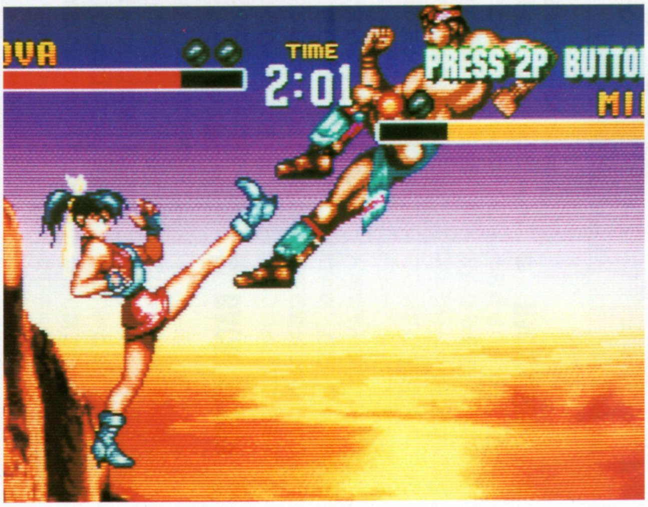
あとはこの超必殺技にどう継げるかだよね。ひたすらそれで押していくキャラクターもあれば、相手の動きをずうっと見ていて、スキができるまで待つようなキャラクターもある。ふむ、どちらが自分に合っているかなあ。それともキャラクターの魅力で選ぶのかなあ、どうする？

これで闘いが面白くなる!?



勝ち負けにこだわるのもいいけどビジュアルもね。

多彩な必殺技を駆使して相手をやっつけちゃおう。



開発者からのアドバイス

タオ体道（以下T・T）が難しくて次のステージに進むことができないという人のために攻略法を紹介しましょう。

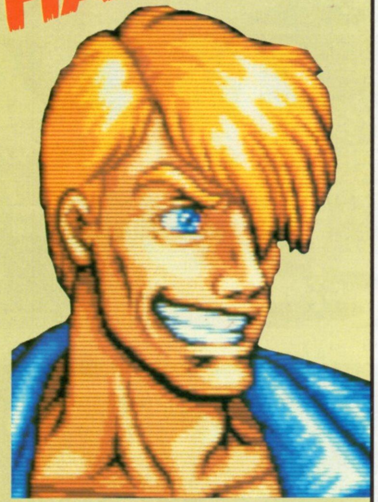
T・Tのコンピュータの強さはたくさんの要因によって変化するようになっています。小パンチや小キックばかりで攻撃しているとやたらコンピュータが強くなったという経験はありませんか？

T・Tでは小技や、同じ技ばかりで攻撃しているとコンピュータのレベルがドンドン上がってしまいます。できれば、いろいろな技を組み合わせて攻撃したほうが効果的です。

その他にも必殺技をむやみに繰り出したり、タイムオーバーが迫るとコンピュータのレベルが上がりますので気をつけてください。それからコンピュータとの体力差が大きく開いて不利になると勝負を投げてしまう人も多いみたいですが、体力差が大きく開くとコンピュータのレベルが下がるので、あきらめずにがんばってください。

これらのことを踏まえてもう一度挑戦してみてはいかがでしょうか。

ハリー
HARRY



この人武術家？と疑うほど妙なキャラクターなハリー。
技は、対空用のものが多い。でも実戦ではどちらかというと待ちに入ることが多く、使わないほうが多かったりする。

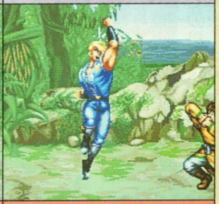
ひたすら待つ

使う頻度の高い順に大技を説明していこうと思う。
対空用の技の多いハリーだが、一番使うのはこの技、ムーンライトタックル（敵が右にいるとき、弱中強のキックボタンを押しつづけて離す）である。
相手との距離が空き、ちょっとした間ができたときなどは、気功棒（レバーを←でためて、→と同時にキックボタン）で脅してやるといいだろう。
気功棒と形は同じだが少し間合いの短めなソニックスイング（レバー←で留めて、→と同時にパンチボタン）でも挑発してやってもいいだろう。
離れている状況で、相手がジャンプしたりしたときには、ジェットタックル（レバー→↓→↓でキックボタン）で落としにいってもいい。
跳び込まれたときは、風雲昇り龍（レバー→↓→↓でパンチボタン）で対応するといいだろう。
さて、ハリーの闘い方であるが、これだけ対空用の技がありながら、なんと待ちによるムーンライトタックル攻撃しかないのだ。
なぜこの方法がいいかというと、楽だから。それだけ。
ひたすら待ち、相手が大技を出す、または出し終えた瞬間を狙い、ムーンライトタックルを当てにいくのだ。タイミング悪く出したりすると、逆にくらうので、相手の技の研究もしておかないとダメだぞ。

■■ BACK STORY ■■

思いついたら即、実行みたいな感じの、あまり物事を深く考えないタイプ。そのくせ元々は探偵業をやっていた。片目を隠しているのは、探偵業をやっていたころ、ケガをして視力が低下したためである。初期からイメージがあまり変わらなかったキャラかも…。

■ BACK STORY ■

ジェットタックル	風雲昇り龍
→↓↘＋キック	→↓↘＋パンチ
	
ソニックスイング	気功棒
←に引き→＋パンチ	←に引き→＋キック
	
ムーンライトタックル	レッグクラッシャー
キック弱、中、強同時に押しつづけて離す	キック連打
	

ミク
MIKU



ミクも対空用の技が多い。でもこの技は、あくまでも敵に近づくための手段で、メインで使う技は、投げである茶舞台返しとなる。意外に攻めまくりが多いキャラだ。

動きが速い、使えるぞ

一番使うとしたらやっぱりこれ、茶舞台返し（相手に接近し、レバー→に中か強パンチボタン）だろう。これって近づいて中か強パンチを連打していれば、いつか決まるという楽なもの。相手も投げを待っているとちょっと怖いね。
茶舞台返しをしたいが、ちょっと相手との距離があるようなときは、龍舞（レバー→↓→↓でパンチボタン）でとび込む。とにかくこの大技は高速、相手がどんな対空用の技を持っていても間に合わないほど。接近するにはこれが一番だよね。
龍舞と違うところは、移動しつつ上昇していき、その先で降下しつつ攻撃する花鳥風月（レバー→↓↓でキックボタン）で跳び込むのもいい。だがこれだと少々遅いので見極められて落とされることがあるので注意が必要だ。
とび込まれたときの対策だが、即コマンドが入力できれば対応できる、白鳥の湖（レバー↓↓←でパンチボタン、キックボタン）を使おう。
この白鳥の湖には、上用、下用の2種があり、上からくるとび込みにはコマンド入力の最後がキックボタンになる。結構当たると痛そうだぞう。
簡単に出せる大技として最後に説明するのがおぼろ月（キックボタン連打）だ。これは相手との距離がある程度ないと使いにくい技なので、使うとすれば、とんで逃げたときに着地したときだ。迎え討つならこれも最適かな。

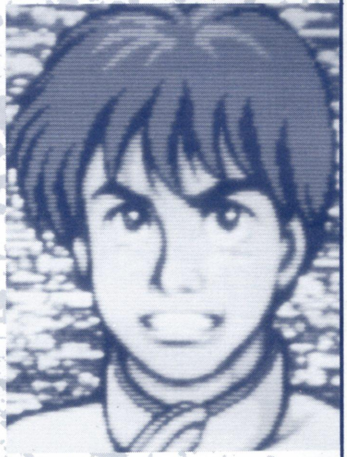
■■ BACK STORY ■■

幼いころ、両親の事故死で両親の親友の家に引き取られたミク（パパ・ドミンゴに育てられたことになっている）。しかし、彼女の両親は死んではいなかったのである。このようなことから彼女は、強がっている半面、〝家庭的〟なものにあこがれている。

■ BACK STORY ■

花鳥風月	龍舞
→↓↘＋キック	→↓↘＋パンチ
	
白鳥の湖	白鳥の湖
↓↙←＋パンチ	↓↙←＋キック
	
茶舞台返し	朧月
接近し→＋中または強パンチ	キック連打
	

チャック CHUCK



チャックにも投げ技がある。やはりそれを中心にして試合を進行していくことになるが、対空用の技もなかなか使えるので、押しも待ちも可能なのが面白いキャラクターである。

押し!そして投げへ

相手の動きを見て動くものから紹介していこう。

チャックの大技の中で一番強烈なのはやはりこれ、祈流乱舞（レバー↓↘→でキックボタン）である。とんできたものにこれを出すと、空中で2、3回ぶち当てることが可能。また相手をとばせないようにするために圧力をかけることも可能なのだ。

押し押し押していくパターンのものを紹介しよう。

祈流乱舞の地上移動版が、祈流破（レバー↓↘→でパンチボタン）なのだが、これで攻撃しつつ近づき、これから念拝投（相手に接近し、レバー→に中か強パンチボタン）で投げに入ることができる。

チャックの闘い方としてはこれがメインになるといっていい。投げがあるものは、それを有効に使ってやるのが一番。強いぞ〜、やだぞ〜！

さて跳び込まれ対策であるが、まずは近くから。近くから跳び込まれたときは、倒立施回脚（レバー←↙↓↘→でパンチボタン）で墜としてやる。

ちょっと間合いが残っているときなどは、入れば数発喰らわせられる天舞嵐狂（レバー←↙↓↘→でキックボタン）を出すといい。その場でくるくるとジャンプするこの大技、たまに出すと、相手にプレッシャーをかけることが（近づかせないための）できるぞ。でもこの大技、出したあと、呼吸を整えるためか、一定時間無防備状態になるので、使わない方がいいかも知れない。まあ、押していっていれば、この技を使わなくてもよくなるので、心配なしね。

■■ BACK STORY ■■

幼いころから気功術を学んでいたチャック。厳しい修業のため彼は少々大人びた子供になってしまったらしい。野山を駆け回っていたためか、動物がすぐ彼になついたりする。初期設定では、ハリーの弟分だった。

■ BACK STORY ■

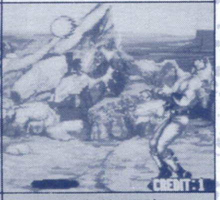
祈流破

↓↘→+パンチ



祈流乱舞

↓↘→+キック



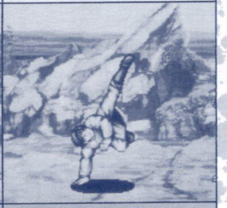
天舞嵐狂

←↙↓↘→+キック



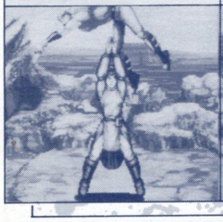
倒立施回脚

←↙↓↘→+パンチ



念拝投

接近し→+中および強パンチ



破神脚

キック連打



チャン老師 CHUNG



足しか使わない武術家がこのじいさん。このじいさんにも投げ技（足でやるが）がある。となれば、押ししかないでしょう。ガンガン攻めて、投げる、ポイッとな。

投げに頼る攻撃

接近してボタン連打で闘っている中で投げを入れる。足でつかんで投げる、猿拳的投（相手に接近し、レバー→に中か強パンチボタン）で攻めまくる。

相手の大技が出終わったときにあわせて出ると効果大の暑怒目邪（レバー→↓↘でパンチボタン）で押すというのもいい。接近するためにこの技を使うというのもいいぞ。

こちらから跳び込みつつ攻撃をしたいのなら、断殺斬（レバー→↓↘でキックボタン）でいくといいだろう。チャンの技中、唯一高速で動ける大技なので、使い方を選べば強力な技となるだろう。特に待ちに徹しているようなキャラにはかなり有効かな。遠くからでも攻撃ができるんだよーんって圧力がかけられるしね。

さてチャンの対空用の技だが、一応、烈天動（レバー↓↙←でキックボタン）で落とすことはできる。間合いがほとんどない状況でしか使えないので、かなり引きつけないとならないのがつらいところだ。

実戦で有効に使える技として、ジャンプしてのアタック（腹で当たりにいくやつ）するものがある。これでどんどん押していくのもいい。コマンドがない分、楽だからね。

そのほかに楽に闘う方法をして、ピシピシとキック（手が使えないのでこれだけだが）で押していって、猿拳的投へもっていく。気をつけるのはマーカムだね。

■■ BACK STORY ■■

武術家として名高い老人。最近はのんきにボヘ〜っとしているが、昔は"死神"と呼ばれ対戦した相手をことごとく再起不能にさせ恐れられていた。彼には幼いころ生き別れになった双生児の兄がいるらしい。初期設定ではミクの祖父だった。

■ BACK STORY ■

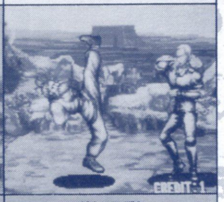
断殺斬

→↓↘+キック



暑怒目邪

→↓↘+パンチ



烈天動

↓↙←+キック



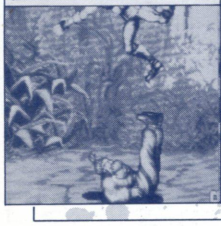
微天動

↓↙←+パンチ



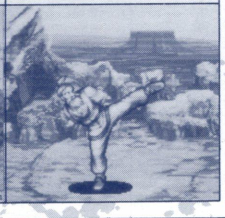
猿拳的投

接近し→+中または強パンチ

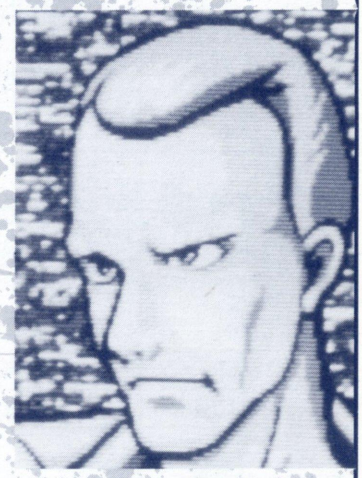


破裂脚

キック連打



マーカム MALCOM



近くにいても遠くにいても気分が悪いのがこいつ。どっちにも強力な大技があるためだが、自分が使うのなら関係ないやね。嫌がられるかも知れんが、これもまた試練。

状況に合わせて闘える

オールラウンドプレイヤーのマーカム、逆にそういうキャラクターのほうが、扱いが難しいとも言える。いろいろな対応をしないといけないからねえ。

まずは、押しでも待ちでも使える最強の技から見よう。ミラージュスラッシュ（レバー←↙↓↘→でパンチボタン）だ。高速で動き、パンチを乱打してくるこの技、出始めを狙われないかぎり強い。

これを軸にした攻撃はかなり強烈だ。

近いときにぶちかませるのが、ギャラクティカボム（相手に接近し、レバー→に中か強パンチボンタ）だ。当たるとドカンと光ってかなり飛ばされるこの技、印象が強いせいか、強力に見えるんだな。CPUにこれをやられるとすごく腹がたつ。対戦でやっても同じかな。強え強え！

ミラージュスラッシュと同じ効果がありそうなもので、ローリングストーム（レバー←↙↓↘→でキックボタン）がある。高速で移動しない分見極められることはあるが、サブの大技として使うなら強い。特に地上を移動しながら攻撃してくるヒューイや、ナホバに使えるぞ。

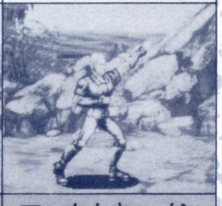
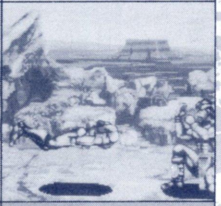
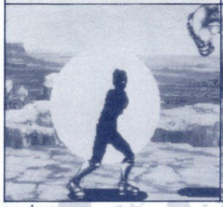
離れた間合いが嫌な人には相手に高速で近づき、反対側に抜けかれる大技、エルボーマグナム（レバー↙に引き、→と同時にパンチボタン）を出すといいだろう。

このマーカム、入力が命なので、しっかり入力しよう。

■■ BACK STORY ■■

何ごとも無駄なく効率よく動き考える男。昔は軍隊にいてぶいぶいいわされていたらしいが、その彼がなぜバレエが好きなのかは謎。周りからは〝サイボーグみたいな奴〟と思われているが、それ以上に恐れられているのは、ナルシーな奴だからである。

■ BACK STORY ■

ローリングストーム	ミラージュスラッシュ
←↙↓↘→＋キック	←↙↓↘→＋パンチ
	
エルボーマグナム	マーカムキャノン
↙に引き→＋パンチ	↙に引き→＋キック
	
ギャラクティカボム	ファントムキック
接近し→＋中または強パンチ	キック連打
	

ヒューイ HUEY



空中戦オンリーといってもいいぐらい空中技が多いヒューイ。動きが速いのはいいが、落とされる危険が多いため、きちんと使えるようになるのは難しいキャラの1つである。

地上戦中心でいけ！

空中技が多いというのは、はっきりいってつらいといっていい。なぜって対戦だと、誰でも、「落としてやるぜ！」としか考えてないからね。となると、得意な空中戦を捨て、地上戦に出るしかない。

でもそう心配することもない。十分にヒューイでも地上戦を戦えるからだ。

基本かつメインになるのが弱パンチをピシピシとあてていくパターンだ。ヘタに大技を出すと、たたき落とされるからだ。

「何で飛んでこないんだ？」と相手に不安にさせるのもポイントだね。

では、ヒューイの空中技はどう使うか、うむ、やはり対空用して使うしかないだろうね。

両足が上を向いて攻撃をする、忍法地擦蛍（レバーを←で引き、→と同時にパンチボタン）と、空を飛びつつ（少し高度がある）出す、忍法天空蛍（レバーを←で引き、→と同時にキックボタン）の2タイプがある。後者は、やや高い位置でまわるので、確実に間に合わせるのなら前者の忍法地擦蛍がいいだろう。

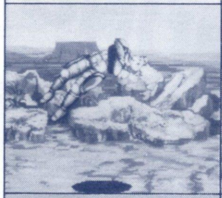
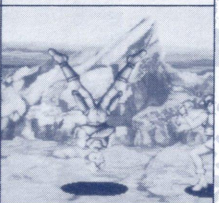
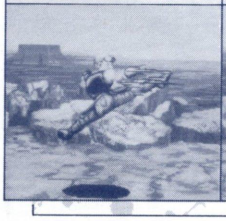
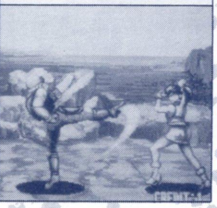
落としつつ反対側へ抜けたいと思うなら忍法喧嘩独楽（弱中強キックボタンを同時に押しつづけて離す）でつっ走るのもいいぞ。

地上を移動しつつ近づいてくるようなら、忍法乱れ凧（レバー→↘↓↙←でキックボタン）で3発キックを喰らわすのもいい。面白いのは、1発キックになる忍法暴れ凧（レバー→↘↓↙←でパンチボタン）。前者のほうがお得かな。

■■ BACK STORY ■■

どこの国で生まれどこで育ったのかは一切わからない。他人にきびしく、闘いには情けを一切かけないのだが、案外やさしい面もあるらしい。

■ BACK STORY ■

忍法暴れ凧	忍法乱れ凧
→↘↓↙←＋パンチ	→↘↓↙←＋キック
	
忍法天空蛍	忍法地擦蛍
←に引き→キック	←に引き→パンチ
	
忍法喧嘩独楽	忍法疾風跳り
キック弱、中、強同時に押しつづけ離す	キック連打
	

パパ・ドミンゴ
PAPA



こーんな武術あるの?といってしまうぐらい妙な技の持ち主のパパ。しかし意外に強かったりするのだ。とくに対空用のものは強力。異色キャラが好きな人にオススメだね。

意外にまともだよ

異色、イロモノキャラに見えるパパだが、実際に使ってみると（技は面白いものばかりだが）マジに闘えることがわかる。きちんと扱えばかなりまともな対戦になるぞ。

パパの闘い方は、相手の動きを受けてから技を出す、待いに近いもの。攻めが弱いというわけではなく、より対空用の技が使えるからだ。

さてその技だが、対空用には、わんだふりゃパパ（レバー→↓↘でキックボタン）とぱわふりゃパパ（レバー→↓↘でパンチボタン）を使う。前者の技は、降下時に、足技を使うので、出すならわんだふりゃパパかな。相手にガードさせている時間が長くなるからねえ。

地上を移動してくるような相手には、パパハンマー（レバー→↘↓↙←でパンチボタン）、ぐるぐるパパ（レバー→↘↓↙←でキックボタン）を出す。この2つの技の違いは、手と足の違いなので、対空用として考えなければ、どちらを出してもかまわないだろう。

パパが攻撃に出るときは、ピシピシとパンチ、キックを出しながら接近していき、ザ・パパ・ドミンゴ（相手に接近し、レバー→に中か強パンチボタン）をお見舞いしてやる。イヤイヤパパ（パンチボタン連打）で接近していくのもいいよね。

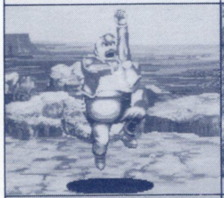
身体が太いわりには動きがいいので、使っているほうとしても気分はいいよね。八人の中では、意外にまともなキャラクターであることがわかってもらえたと思うぞ。

■■ BACK STORY ■■

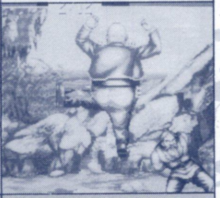
8人中、唯一の妻帯者であるパパ。性格も8人中一番明るい。家に帰ると良き夫、良きパパでは闘いにおいては変な奴かもしれないが、ごく普通の人である。初期設定ではミクの育ての親だった。

■ BACK STORY ■

ぱわふりゃパパ
→↓↘＋パンチ



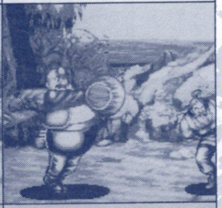
わんだふりゃパパ
→↓↘＋キック



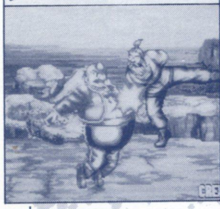
ぐるぐるパパ
→↘↓↙←＋キック



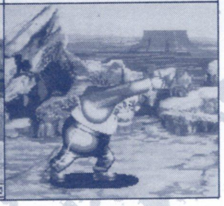
パパハンマー
→↘↓↙←＋パンチ



ザ・パパ・ドミンゴ
接近し→＋中または強パンチ



イヤイヤパパ
パンチ連打



ナホバ
NAHOBA



身体が資本といってもいいぐらい身体を使う技が多いナホバ。8人のキャラクターの中で一番扱いが難しいのがこれだといってもいい。間合いとコントロールできれば…。

強キックで攻めろ

ナホバには、通常の技で強キックがあるのだが、これにジャンプを加えた攻撃が意外に使えるのがポイント。この技でどんどん攻めるのが一応のパターンとなる。

この強キックに加えて、ブラッディーアロー（レバー←で引き、→と同時にキックボタン）で遠い間合いからの強キックを入れるとより押しが強くなるぞ。

さて押しだけではさすがに勝つことは難しい。試合の流れ、相手の出方を考え、待ちをやってもいいだろう。

待ちをする場合は、ひたすら相手の技の終了時、もしくは、出始めを狙うのがベスト。そのとき使う技は、ダンシングニーパッド（弱中強キックボタンを同時に押しつづけて離す）が有効。歩いてくるやつには超有効だ。ドシドシ入るからねえ。

ナホバの対空用の技はというと、デスシックル（レバー↓↙←でキックボタン）がある。さっと出せればかなりの確率で落とすことができる。

近すぎて危険だというときは、リベンジオブトマホーク（キックボタン連打）でよるなよるな攻撃をしよう。

たまにはナホバも跳び込みたいなあ。ふむ、そんなときは、強キックとび込みからのブレインハチェット（レバー↓↙←でパンチボタン）を出してみたい。

対空用の技の少ないナホバ、待つよりはとび込んでいくほうがいいだろう。

■■ BACK STORY ■■

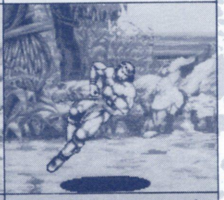
ドット上（ゲーム画面）で見る限りはただの筋肉バカ野郎なのだが、初期設定では教授だった。だから本当は頭がいいはずだけど、ハッと気付くとただのゴリ押し野郎となっていた。開発上、一番苦労させられたキャラ。

■ BACK STORY ■

ブラッディアロー
←に引き→キック



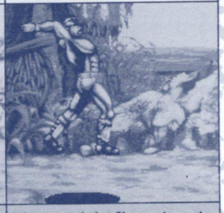
ナホバエンド
←に引き→パンチ



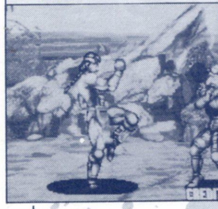
デスシックス
↓↙←＋キック



ブレインハチェット
↓↙←＋パンチ



ダンシングニーパット
キック弱、中、強同時に押しつづけ離す



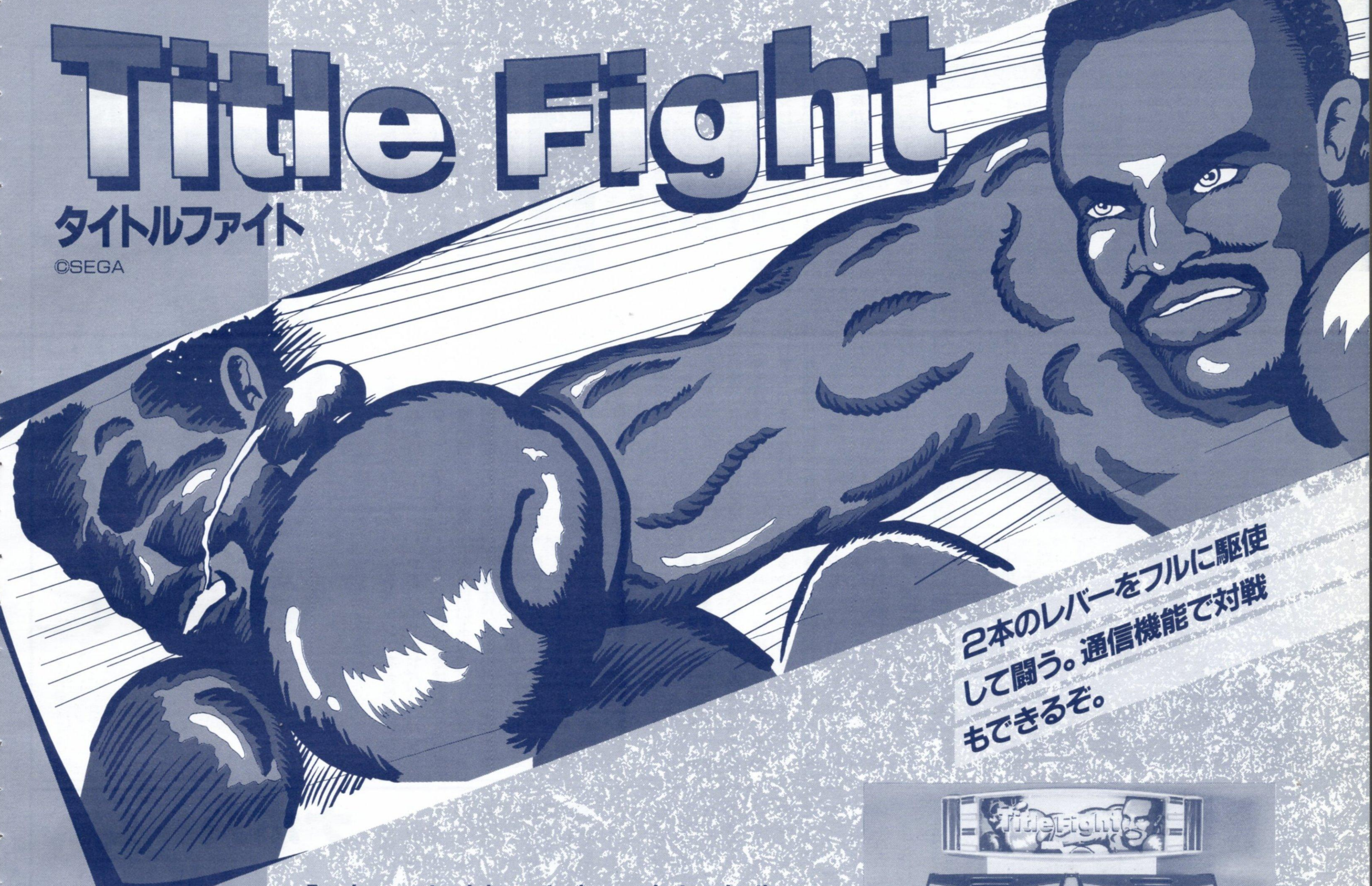
リベンジオブトマホーク
キック連打



超美麗グラフィックの3Dボクシング

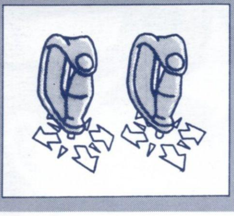
Title Fight

タイトルファイト



2本のレバーをフルに駆使して闘う。通信機能で対戦もできるぞ。

Two brawny, tough buys stand up against each other in the square ring amidst a crazed crowd. You will be a real fighter as you hold the right/levers, beginning a violent bout at the sound of the bell. Fully utilize your power and techniques to win the game!!





担当：ぴぐ

ちょっと変わったボクシング

2本のレバーが付いた、ちょっと変わった型の筐体を用いた3D視点のボクシングゲーム。筐体の形を見て想像がつくように、通信システムを利用しての対戦プレイも可能となっている。

2本のレバーを動かして、ジャブ、ストレート、フック、アッパーにボディブローと数々のテクニックを駆使して対戦相手を殴りつけるのだ。もちろん防御も忘れちゃいけない。上ガード、下ガードにサイドステップで相手の攻撃を巧みにかわしてカウンターパンチをお見舞いしてやるのだ。

対戦プレイでは親しい友人とも、はたまた見知らぬ人とも、アツい闘いが繰り広げられる（ホントに暑くなる）。

あまり長時間にわたってプレイすると腕が疲れちゃうのと、大型筐体モノのため、ちょっと大きめのゲーセンじゃないと置いてないのが残念かな。



ちょいと風変わりな2本のレバーが付いた筐体。でプレイ



栄冠を夢見て男たちの熱い闘いが始まる。

タイトルファイト その魅力と特徴

'87年に同じくセガから発売された「ヘビーウェイトチャンプ」の流れをくむ3Dタイプのボクシングゲームだ。

この「タイトルファイト」では対CPU戦だけでなく、人間同士による対戦プレイも楽しめるようになった。もちろん乱入もアリなので、思う存分対戦を楽しんでくれ。

迫力の3D画面

タイトルファイトの最大の特徴は、視点をマイキャラの後方に置いた、3D型の画面にある。

迫りくるパンチの迫力といったら「うわっ、あぶねー」と思わず体を避けてしまうほどだ。

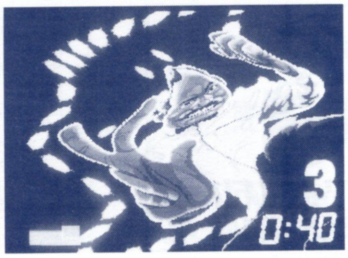
汗は飛び散る、顔は超アップになる、ダウンした敵は向こうのほうに転がる、3Dならではの画面を堪能するのだ。

対CPU・対人間

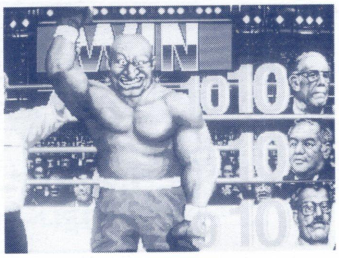
CPU戦では、まずは赤サイド、あるいは青サイドのボクサー各4人の中から1人を選択。そして反対サイドのボクサー4人を次々と倒していくのだ（つまり、自分が赤サイドを選んだらCPUは青サイドになるわけね）。

さぁ、お次は対戦だ。プレイヤーはCPUとだけでなく人間とも闘うことができる。これも赤or青サイド4人の中から1人を選んで相手と闘うんだ。

誰かが対CPU戦をやっているときに乱入することも可能だよ。CPUにはない熱い対戦が可能というわけだ。



はにゃ?ココはドコ、ワタシはダーレ?もう頭フラフラ。



よっしゃぁ!!僅差の判定で勝利をモノにしたぜ。

闘いのキ・マ・リ

試合は1Rのみの3分間で行われる。3分以内に相手をKOするか、または時間切れになっても判定ポイントで相手を上回っていれば君の勝ちだ。

もしダウンを奪われたら、レバーをグルグルと回して体力回復だ。3回ダウンしてもTKOにはならないので、時間と体力の許す限りレバーを動かし続けよう。あきらめないことが勝利への第一歩であることは言うまでもない。さぁ、頑張って目の前の敵をぶっ倒すのだ。

ただしそれなりの体力が必要なのを忘れないでくれ。



この飛び散る汗のしぶきを見ろぉ。



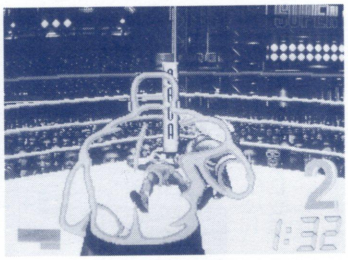
迫力の巨体。「やめて、ぶたないで」

技を使いこなせ

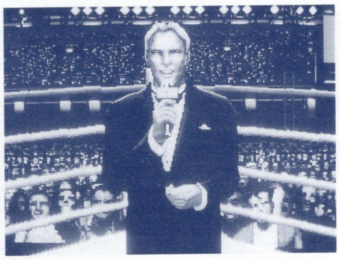
2本のレバーのコンビネーションによって、ジャブ、ストレート、フック、アッパー、ボディーブローなどの様々なパンチを打つことができる。

もちろん攻撃ばかりじゃ勝てない。しっかりとした防御も必要だ。なんといっても、「防御ハ最大ノ防御ナリ」だからね。上ガード、下ガード、サイドステップで相手のパンチを避けて反撃だ。

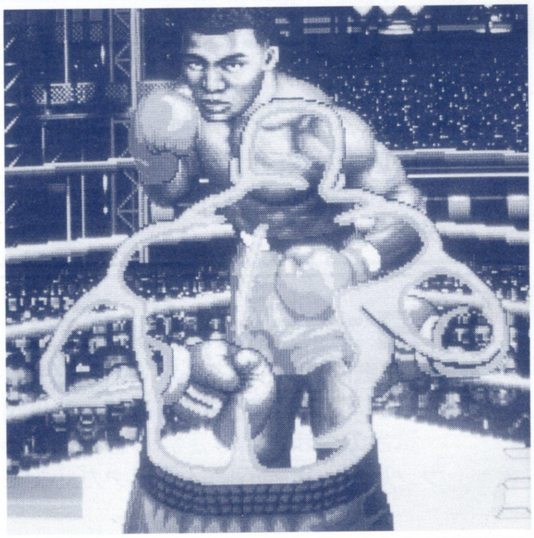
初めのうちは、レバーをムチャクチャに動かしてるだけでも勝てることがあるが、勝ち進んでいくとイヤというほど防御の重要性を知ることになるぞ。



「ククク、このオレ様に刃向かう奴はみんなこうなるのさ」



試合前のひととき。うう、緊張しちゃうなぁ。



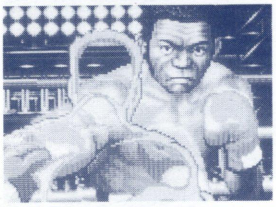
ルーツを探る

タイトルファイトの前身ともいえるゲームが同じくセガから発売されていた。その名もヘビーウェイトチャンプ。

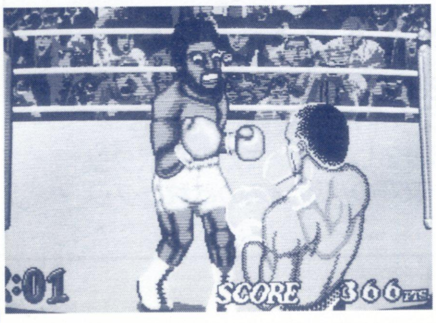
一度見たら忘れることのできないほど、その筐体は独特のフォルム、雰囲気を持っていた。

レバーと一緒に左右に動くモニターに合わせて体を動かしながらパンチを繰り出す。技術だけではなく、体力をも必要とするゲームだった。

「ゲームでもこんなに疲れるならボクサーにはなりたくない」とみんな思ったはず。



画面構成はこのタイトルファイトとほぼ同じだ。





レバーを動かすとモニターまで動くんだよね。

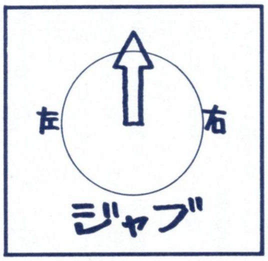
続・操作法

ここで種々の技の出し方についで少々触れておこう。レバーの組み合わせで、まだ他にも攻撃方法はあるぞ。

ジャブ

まずはジャブから、レバーをニュートラルから前へ倒すとジャブだ。牽制として使うのがいいだろう。

一度レバーをニュートラルから後ろに引いてから前に倒すとストレートになる。フィニッシュブローとして使うのだ。





フック

フックは試合中に最も多用することになるだろう。出しやすいからだ。外側から前方へレバーを回す感じだ。これも一度後方へ引いてから回すと威力のあるパンチになる。



アッパー

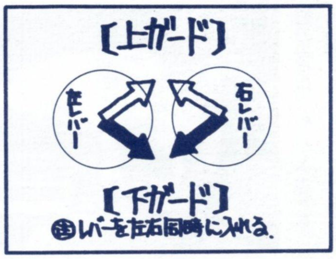
アッパーカットだが、おそらくこのパンチが試合中、最も使用頻度が少ないと思われる。理由は、そう、出しにくいからだ。フックとは逆にレバーを内側から前方へと回すようにすれば出る。もちろん一度レバーを後ろに引けば強アッパーになる。



ガード

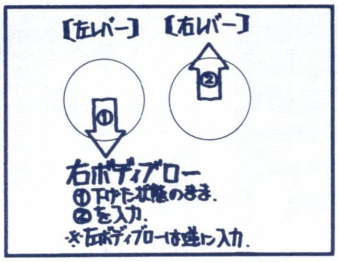
タイトルファイトをプレイするにあたって、最も大事なのがガードだ。2本のレバーを同時に内側斜め前方で上ガード、内側斜め後方で下ガードになる。

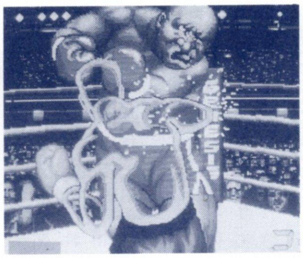
ところが、敵がパンチのモーションに入ってからガードをしようとしても、なかなか間に合わない。そこであらかじめ上か下かガードの体勢をとっておいて、運よくガードできたら、心の中で「ラッキー」と叫びつつカウンターをくらわそう。



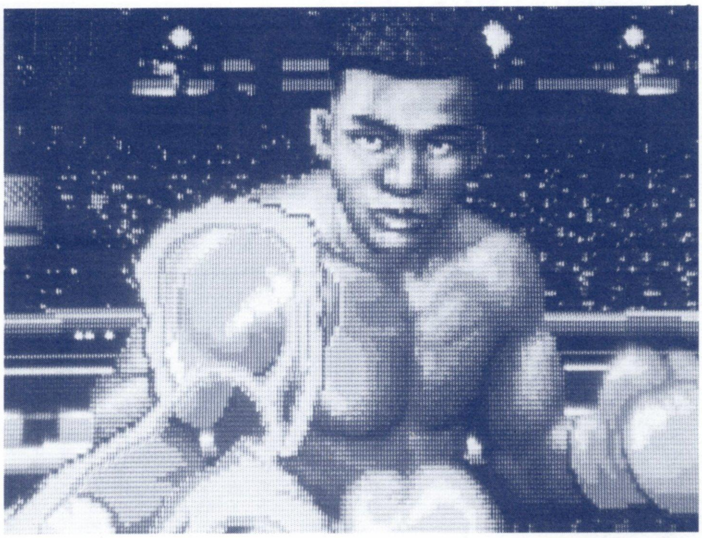
ボディブロー

片方のレバーを手前に引きもう片方のレバーを前方に倒すとボディブローだ。この時、パンチを出す方のレバーをフックの操作をすることによってボディフックを打つことができる。同様にボディアッパーも打てるぞ。顔面とボディへの攻撃をうまく使い分けよう。





おいおい、マヌケな顔を近付けんじゃねーよ。



こいつがチャック・デンバーか。なんだか最近デカいツラしてるそうじゃない。

キャラ紹介

ここからはキャラクターの紹介をしていこう。選べるキャラクターは、赤サイドはチャック、ラッキー、ジョン、トニーの4人、青サイドはマキシマム、ジョージ、バリー、ピンキーの4人だ。

というわけで実は選べるキャラクターは8人なのだ。似てるけど微妙に違ってるので赤サイドと青サイドのキャラクターを見比べてみてくれ。

自分が青いほうの筐体でプレイを始めると、自分の選べるのは青サイドのキャラクター、相手は赤サイドのキャラクターとなるので注意するように。

バリー・ホームズ

戦績：30戦22勝（15KO）　4敗4分け
サウスポー・スタイル　195cm　262lbs

破壊力はNO.1とも言われているがスピード不足気味。打ち合いには滅法強いファイタータイプ。

ジョージ・ルイジアナ

戦績：78戦64勝（54KO）　9敗5分け
オーソドックス・スタイル　187cm　200lbs

試合のうまさには定評がある通好みのベテランだが、年齢的にスタミナが心配される。

トニー・バンツ

戦績：27戦26勝（22KO）　0敗1分け
オーソドックス・スタイル　192cm　240lbs

アマチュア出身らしいテクニカルなボクシングスタイル。攻守のバランスのとれたグッドファイター。

マキシマム・シュミット

戦績：18戦16勝（12KO）　1敗1分け
サウスポー・スタイル　189cm　207lbs

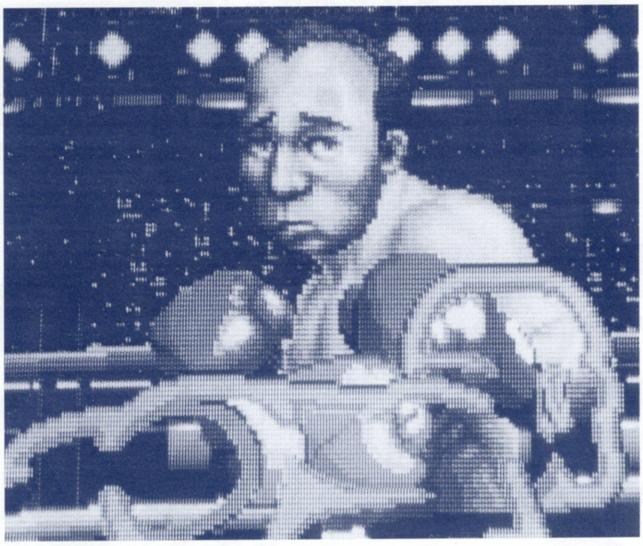
鋼のように鍛えられた体とクールなマスクで、女性ファンが多い。クレバーなボクシングスタイルを誇る。



ピンキー・ノーマン

戦績：21戦12勝（12KO）　7敗2分け
オーソドックス・スタイル　197cm　268lbs

7敗中5敗が反則負けという、ラフファイター。12勝はすべてKOでそのパワーは多くのボクサーが恐れている。



へへっ、もっと近付きな。オレ様のウルトラグレートゴージャスうひひ（中略）フックをくらわしてやるぜい!!

ラッキー・マルカーノ

戦績：20戦15勝（14KO）　5敗
オーソドックス・スタイル　180cm　191lbs

小さな体に似合わぬ強打で「倒すか倒されるか」の壮絶な打ち合いを得意とするタフネス。

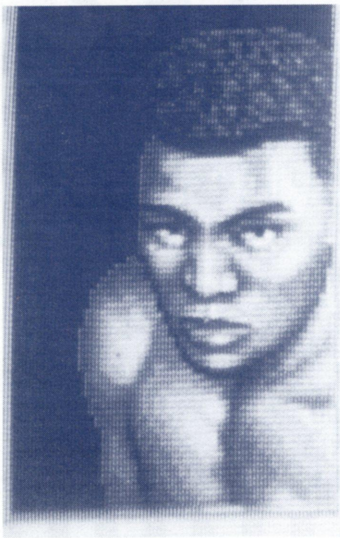
ジョン・フリーザー

戦績：34戦25勝（18KO）　6敗3分け
サウスポー・スタイル　199cm　277lbs

巨体を利した重量感あふれるファイトぶりで、「ミスター・ファイト」とも呼ばれる。



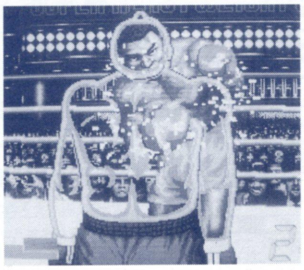
うっしゃぁ一気に勝負だ!!



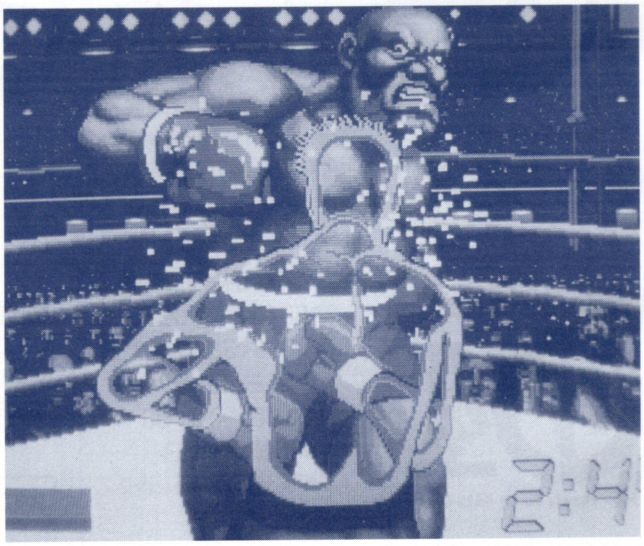
チャック・デンバー

戦績：11戦10勝（10KO）　0敗1分け
サウスポー・スタイル　191cm　208lbs

最近頭角を現してきた新鋭。デビュー戦では引き分けたものの、以降連続KO勝ちを記録している。



あ～ライトがまぶしいなぁ…。



くう～きいたぁ！ちょっと痛いっすう～んもぉ～やめてったら、やめてってばぁ～～～。

㋘屋大阪オープン宣言!!

イベント&セール!

おまたせ

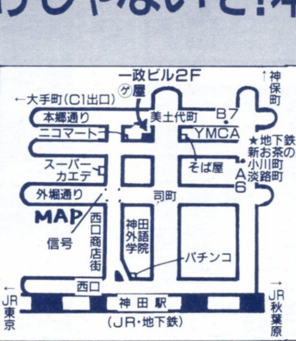
●ゲームグッズ・CD・ビデオ・コミック・雑誌をマニアックにそろえたい!
●ゲーム大会など楽しいイベントをたくさん催したい!
●そこは毎日をゲーマーたちのオアシスにしたい!
●東京の㋘屋を超えたい!
●そんな㋘屋大阪店にしたい!応援お願いします!
●こんな店にしたい!という皆さんのアイデアを募集中デス!
●㋘屋大阪上六店オープニングスタッフ一同がんばりま――す!

●オープニングイベント＝格闘ゲーム熱闘バトルロイヤル①26日(土)餓狼伝説2・ストIIダッシュターボゲーム大会(いずれもトーナメント制)②27日(日)ワーヒー2東西チャンピオンシップ予選トーナメント大会③7月3日(土)マーシャルチャンピオン・海底大戦争ゲーム大会④7月4日(日)ワーヒー2東西チャンピオンシップ決勝大会
●オープニングセール＝㋘屋大阪上六店特製福袋限定発売!
●〒543大阪市天王寺区上本町6−3−31うえほんまちハイハイタウン1F ☎06(775)9348

●もちろん㋘屋は大阪店だけじゃないぞ!本家本元東京店もよろしく!!

天下ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
☎03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12:00〜19:00
月曜定休日
〒101東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
☎06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00〜19:00
第2月曜定休日
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F



必殺荒ワザ増刊
最新格闘ゲーム

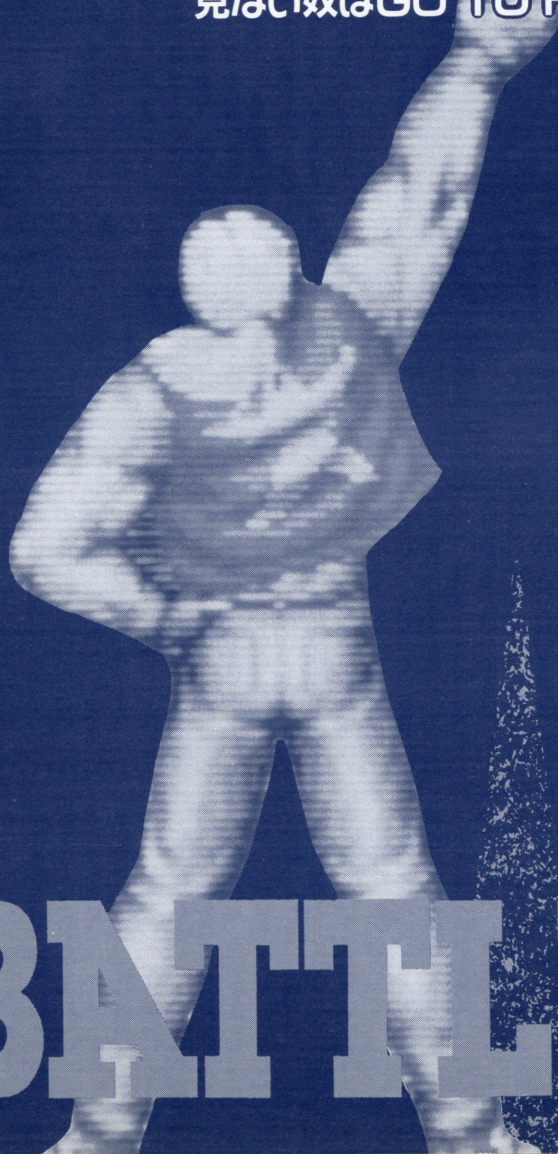


どこまでも役に立つ

第二部 超絶神技講座



俺はわが目を疑った。
これが本当に人間技なのか？
やってくれるぜ、ゴッド・テク。
見ない奴はGO TO HELL!!



P.74 → ワールドヒーローズ2
P.102 → マーシャルチャンピオン
P.114 → 餓狼伝説2

BATTLE GAMES

必読!! CPU&対戦攻略

ワールドヒーローズ2

使用キャラ別にCPU戦および対戦の攻略を28ページにわたってやる。スミからスミまでスキのない超ボリュームに圧倒されてくれ！

基本中の基本をチェック!!

基礎知識集

キャラ別の攻略に入る前に、この2ページの内容を頭に入れておこう。きっと役立つはずだ。

担当：C・LAN

対戦攻略の基本となる操作方法から投げ返しなどワーヒー2オリジナルのシステムに関することをまとめてみた。

ボタン操作 小と大攻撃の使いわけ

このゲームでは1つのボタンで小、大を使い分けるシステムを採用している。前作をプレイしていなかった人にとってはなじみが薄いかもしれない。

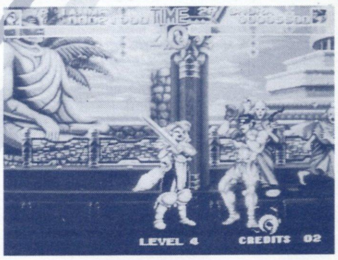
まずパンチボタンを押しっ放しにしてみよう。すると大パンチが出る。ここで注意するのは、押してから大パンチが出るまでにわずかながら間があることだ。対空兵器に大パンチ、キックを使う場合は早めにボタンを押す必要がある。

では小パンチを出すにはどうするか？これはボタンを押して大パンチが出る前に離すことによって出るようになっている。小パンチを連打したい場合はボタン連射でかまわないが、例えばハンゾウで光龍破を撃つ場合などに注意が必要。ジャンプしてきた相手を落とすとき、うっかりボタンを押しっ放しにしてしまうと、出るのが遅れてドガス！ってなことになってしまうぞ。

補足事項として、**ボタンを押した状態ではガードできない**ということがある。これは、起き上がりに攻められたときなどにうっかりやってしまいがち。「ガードしてたのにくらった」ってときは大抵この場合である。すぐにコンパネのせいにしないように。



あっれ—？なぜくらうの？レバー左下なのに…。



こうなるとマズイのでAボタンで投げよう。

投げ返しシステム カシッの音に注意

投げのやり方は、レバーを左右どちらかに入れての大パンチかCボタンが基本。シュラ、リョウコ、マッドマン、ドラゴン、マッスルパワー、ジャンヌ、ラスプーチンは大キックでの投げ（つかみ）も行える。

まぁ、この辺は従来通りだからいいとして、このゲームには「投げ返し」が存在する。やり方は、タイミングよく大パンチ（大キック）だ。レバーは必要ない。また、Cボタンではできないぞ。

投げ返しのタイミングは、投げの「カシッ」という音の直後（ほぼ同時くらい）にボタンを押す感じだ。こればかりは習うより慣れろ、口でいくらいってもやってみないことにはなかなか覚えられない。

1つ言えるのは、投げられたのを確認してからでは遅いということ。コンピュータに投げ返されると、「カシーカシ」と2回音がするので、大体その間隔を目安にしてみよう。大パンチは出るまでに時間がかかるので、その分早くボタンを押すことも忘れずに。ただ、リョウコやマッスルパワーの必殺技の投げはタイミングがとりづらい。超早めにコマンドを入れなくては投げ返せないぞ。カシ、という音がするまでにモーションがあるので、音でタイミングを測ることができないために投げ返しづらい。

また、投げ返しはいつでも必ずできるというわけではなく、決まった条件がある。それは…、

①最終的には先に投げを行った側が勝つ

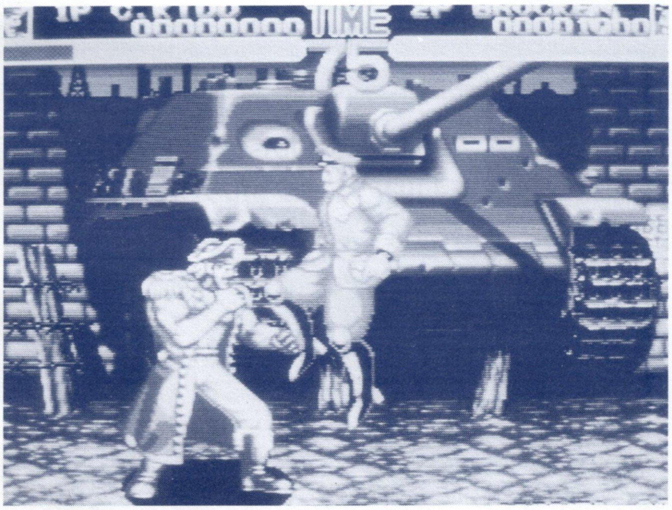
②必殺技の投げで返すことはできない

③投げ返しを行う側は、技を出さずに立っているときでなくてはならない。

まず①だが、投げ返しはお互いに3回ずつしかできないようになっている。つまり、最初の投げを含めて「カシ」という音は最高7回聞こえるということだ。

次に②。これは、二段背負い投げやトルネードブリーカーのような投げでは返せないということ。普通の立っての投げで返すことになる。

最後に③。必殺技のスキはもちろん、ジャンプの着地、技の出しかけ、しゃがみ状態を投げられたときは投げ返しは不可能なのだ。


ここで投げられても投げ返し不能。

対ディオ・投げ返し法 カシカシパターン

ディオはまともに闘うと異常に強い。闘い方が確立されているキャラでも負けてしま

うことはある。しかし、ディオに対する、全キャラに応用できる楽な倒し方が存在する。投げ返しの性質を利用し、こちらが先に投げを行ってしまうのだ。

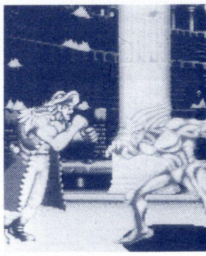
ではやり方だが、レバーを後ろに引きっ放しにして、ディオがつかつか歩いてくるのを待つ。そして、ある程度引きつけて大パンチ。早すぎると技が出てしまい、遅すぎると先に投げられてしまう。ディオはほぼ投げ返しをしてくるので、それをカシカシ投げ続けて7回目（自分の投げは4回）で投げ勝つのだ。

ディオは必ず歩いてくるわけではないので、これ以外の行動にきたときの対応も必要だ。まずとび込み、これは対空兵器があるキャラはそれで落とし、ないキャラはガードして投げる。こっちのガードが解けたときにちょうど大パンチ（投げ）が出るように、タイミングよく少し早めにボタンを押しておかなくてはならない。スキを見せると逆に投げられてしまう。Cボタンだと挑発になってしまうことが多いので大パンチで投げよう。

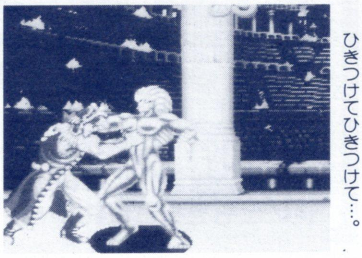
「ヒュー」と叫びながらダッシュしてくる技はガード後、近い間合いなら投げる。タイミングはやはりガードが解けたときに投げがちょうど出るようにする。

スライディングは1発目をくらって投げる。間合いによっては投げられないし、2発ともくらってしまう（連続）こともある。ちなみに投げが入れば、投げ返しは絶対にこない。

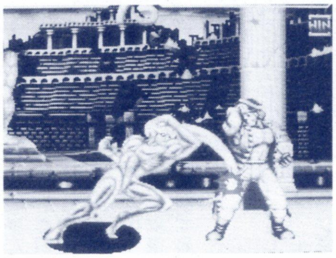
これが「対ディオ・カシカシパターン」の全貌だ。練習は必要だが、覚えればディオは全然怖くないぞ。中にはこれに頼らなければ辛いキャラもいる。ただラスプーチンはつかみ技しかないので、これだけで闘うのは辛いだろう。その他のキャラは、基本にするもよし、パターンが崩れたときに使うもよしだ。ディオはもうもらったねって感じだ。



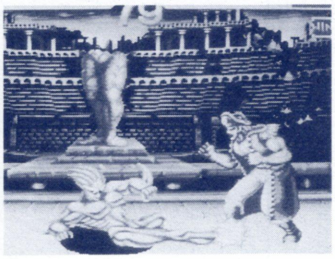
ひきつけてひきつけて…。



ハイ！カシカシカシ…。



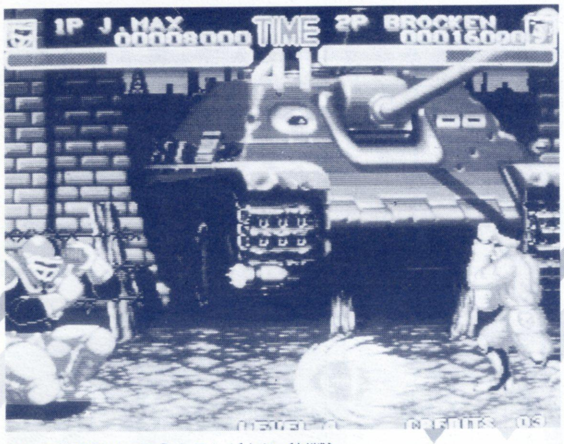
タイミングよく投げを行えば必ず投げられる。



このとき投げれば絶対投げ返されない。

飛び道具のはね返し

このゲームでは、飛び道具をはね返すことができるのはもうご存じだろう。正確な条件は、**ガードしてから0・3秒以内に飛び道具が当たればよい**のだが、実際やってみると、これがなかなか難しい。一発「それ、いくよー」ってやるならいいが、対戦で100%返すのはちょっと辛い。が、このシステムによって飛び道具のないキャラが封じ込まれるという感じの闘いがなくなった。



こんな状況もけっこうあるんだよね（対戦）。

連続技（ボタン連打）でお手軽に大ダメージ!

連続技といっても、技と技をつないで行う一連の複合技ではない。立ち小パンチの連打によって自動的に出る連続技のことだ。ハンゾウが相手を転ばすことができるので強い。ダメージ的にはキッドが強力だ。

マッドマン、エリック、マキシマム、ブロッケン、にはないので注意すること。

キャラにもよるが、相手をピヨらせたら、めくり＋連続技で相当体力を減らすことができる。



連続技のみでこのダメージ。こりゃ使えますな。

また、連続技を利用した、ちょっとサギーなものが存在する。もし見つけても、せいぜいCPU相手に使うくらいにしておこう。

必殺技入力時の注意 その他のこと

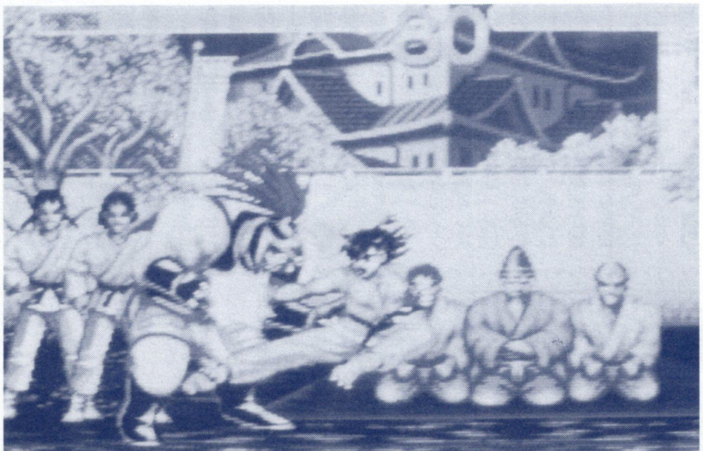
まず注意するのが、ためはラウンドコールが終わって、自分が完全に動けるようになってからでないと行えないこと。つまり「ラウンド1、ファイト!!オーラバードっ！」ということはできないのだ。

これは逆に考えると、スタート時はとび込むチャンスでもある。通常技の対空兵器を持ったキャラ、ためなしの対空必殺技を持つキャラにはあまり意味がないけど。

あと、下にためて上＋ボタン系の必殺技は、真上に入れなくては反応しないことも重要だ。特にそれがモンゴリアンダイナマイト、シャークアッパーといった対空技である場合は慎重に。

前作で可能だった、歩きフラッシュソードは健在だ。これは、ためが完了した時点で、小きざみに歩けば、ためが解除されない特性を利用したもの。一瞬ならレバー左、中立、右に入ってもためは持続できるのだ。そしてすぐ下にもどし、これを繰り返してジリジリ動けるというわけ。ただ、別のための必殺技を出すとためが無効化されるのでそこだけ気をつけよう。他の技でも応用できるのでいろいろ試してみよう。

ではここからキャラ別攻略に入っていくぞ。これまでのことを踏まえ、いざページをめくるのだ。



真上に入力しないとこうなるぞ。

烈光斬!!…光龍破!! で無敵だぜ!!

ハンゾウ&フウマ

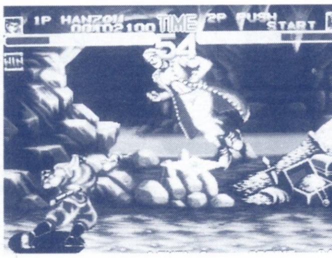
担当：FRS-N.O

烈光斬→光龍破&連続技で強敵どもを打ち破れ!!

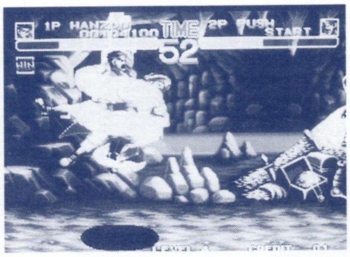
対CPU戦攻略

ハンゾウ、フウマは、烈光斬（烈風斬）という飛び道具と光龍破（炎龍破）という無敵技を持っている。

実は、対コンピュータ戦はこの2大必殺技を使うだけで、1コインクリアできるのだ。



相手の起き上がりに少し早めに烈光斬を撃つと、とんでくるので…。



光龍破で迎撃する。

とばせて撃墜!! 2大必殺技

一定の間合いから小烈光斬を撃つと、相手キャラはそれに反応して、こちらへとんでくる。そこを光龍破で撃墜だ。

もし、烈光斬を撃って垂直ジャンプで避けられてしまったら、歩いていって着地を大足払いで転ばせよう。

この烈風斬→光龍破を以後"基本パターン"と表記する。

VSリョウコ
足払いパターン

しゃがみ小足払い連打をしているととびこんでくる。そこをしゃがみ大パンチ（フウマは立ち大パンチ）か、または、光・炎龍破。一度ダウンさせれば基本パターンに持ちこもう。



しゃがみ小キック連打でリョウコをとびこませる。

VSシュラ
とび蹴り→連続技を使う

シュラには、画面端まで下がって、バックジャンプ大キック（画面端なので垂直になるが）→Aボタン連打の連続技を入れ、すぐ烈光斬を撃つ。とび込んできたら光龍破。

VSキャプテンキッド
シャークアッパーに注意!!

キッドに近寄られるとやっかいなので、大足払いなどで（できれば大足払いキャンセル烈光斬）遠ざけよう。不用意にとびこむと、シャークアッパーのえじきだ。間合いを離せれば、基本パターンでOK。

VSマッドマン
ひとこと"待て"

マッドマンは、基本アルゴリズムの中に「とぶ」モードが入っている。そのため、前後にうろちょろして待っていれば勝手にとんでくる。要するにとぶのを待って、光龍破。

VSエリック
スタート直後に神経を集中!!

エリックに対してスタート直後に烈光斬を撃つと、ブリザードブレスを吹かれることがある。このときはこちらが一方的に負けるので、手出しはできない。ガード状態で待ち、ロングホーンがきたらガードして投げる。一定間合いまで離れたら基本パターンに持ちこもう。

VSマキシマム
最初にとびこめ!!

マキシマムには、ラウンドスタートと同時にとびこむ。

すると、何を思ったかマキシマムはアーモンドショットを撃ってくるので、大キックからのAボタン連続技をヒットさせよう。ガードされたときや、フウマの場合はダウンしないので、すぐ烈風斬を撃って、こちらへとびこませよう。



スタートと同時に跳びこめ!

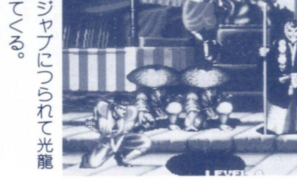
VSドラゴン
足の速さに惑わされるな!!

ドラゴンは移動速度が素早いので、すぐ間合いをつめられてしまう。ここは、VSキッド同様に、足払いなどで間合いを広げることを考えよう。十分離したら基本パターンだ。

VSハンゾウ&フウマ
しゃがみジャブ連打だ!!

この2キャラに対しては同一パターンが存在するので一緒に攻略しよう。

しゃがみのジャブ（小パンチ）連打する。そうすると、この技に反応して光龍破（炎龍破）を撃つので、着地を投げる。一度ダウンさせたら基本パターンでもいいが、うまく二段ジャンプで光龍破をスカしてくることがあるので、光龍破は引きつけてから撃とう。



しゃがみジャブにつられて光龍破を撃ってくる。

VSマッスルパワー
基本パターンのみで楽勝

なにも考えずに、烈光斬→光龍破の基本パターンでいい。着地してるように見えても構わず光龍破を打てば転ぶ。

楽勝。

VSJ・カーン
雑巾がけさえなければ…

J・カーンに対しても、基本パターンが有効だが、ときどき、烈光斬を雑巾がけスライディングで抜けられてしまうことがある。これは、少し遠間からパターンに持ち込めばいいだけなのだが、そうしたらそうしたで、光龍破が届くかないかどうかの微妙な間合いなので、そのときはタイミングよく大足払い…と、少々やっかいなのだ。まぁ、勝つだけならね…。

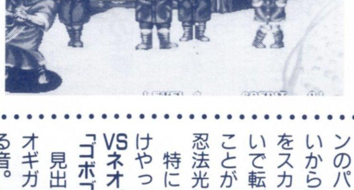
VSジャンヌ
大きく引き離そう

ジャンヌに、ハンパな位置から烈光斬を撃つと、フラッシュソードやジャスティスソードをくらってしまう。

後退してから、烈光斬を撃って基本パターンにはめよう。

VSラスプーチン
基本パターンの効かない相手

なんと、ここにきて、基本パターンの効かない相手が登場。てがたく攻めるならこうしよう。まず画面端でバック二段ジャンプして待つ。ラスプーチンが寄ってきたら、大キック。突然、空中コサックが来ても、空中で早めに大キックを出せば、つぶせる。これを根気よく繰り返そう。

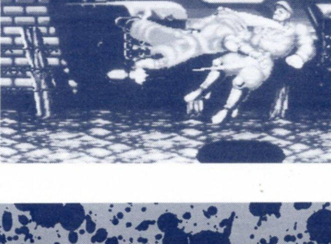


画面端で二段バックジャンプ大キックを当てよう。

VSブロッケン
再び基本の効かない相手

ブロッケンにも基本は通じない。烈光斬を撃つとジャンプパンチをくらってしまうからだ。が、逆にそれをわざとくらって光龍破を出せば、ブロッケンの伸びた手に当てることができるので一応倒せるが…。ここは、このブロッケンのパンチが当たらない間合いから烈光斬を出してパンチをスカし、彼の着地に大足払いで転ばせる。めんどくさいことがいやだ、という人は、忍法光輪渦斬だけ出せばいい。

特にフウマは、風輪華斬だけやってれば勝てる。

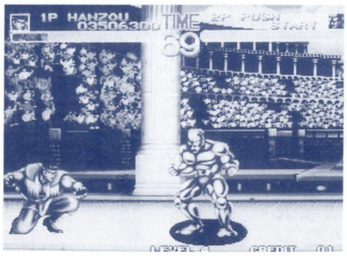


フウマはオラオラだけで勝てる。

VSネオギガス
「ゴボゴボパターン」で楽勝!!

見出しのゴボゴボとは、ネオギガスが変身するとき発する音。この、「ゴボゴボ」という音がしたら烈光斬を撃てば、

ちょうど変身した瞬間にこちらにとび込んでくるので光龍破。このゴボゴボ以外のときに烈光斬を撃つとハネ返され



「ゴボゴボ…」烈光斬はこのとき撃て。

てしまう。ちなみにどのキャラに変身されてもこのパターンでOK（たとえ旧8キャラに変身しても）。万一、垂直にとばれたら近寄って大足払い。これで負ける要素はない。

LAST・STAGE VSディオ

彼には、例の投げ返しカシカシパターンで勝てるが、ここではほかのパターンを紹介しよう。

①光輪渦斬→光龍破

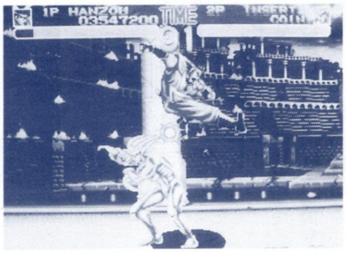
少し離れたところからやろう。ディオは、着地を狙うので、それを光龍破で斬る。

②二段ジャンプ大キック→連続攻撃→烈光斬→光龍破／大足払い

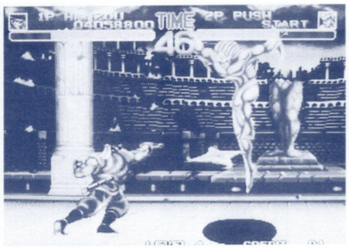
まず二段ジャンプの理由は単にディオにサマーで斬られにくいから。連続技はガードされていい。烈光斬でとんできて、正面なら光龍破、めくられたら着地を大足払い。

③烈光斬→光龍破

一度転ばせたら、他キャラより**ワンテンポ遅らせて烈光斬**。すると、ディオは烈光斬の硬直中にとべると判断してとんでくる。一回、この微妙なタイミングを飲みこめれば毎回うまくできるようになるが要練習。



二段ジャンプ大キックなら、サマーに斬られにくい。



ディオに「このタイミングなら、烈光斬の硬直にとびこめる」と思わせるようなタイミング（＝ディオが起き上がった直後、＝他の相手より一瞬遅いくらい）で烈光斬を撃つ。

1コインクリアはしやすいぞ!!

結局のところ、全キャラ烈光斬→光龍破でいけてしまう。

そこまでに至るプロセスが多少違うが、格闘ゲーム必須の↓↘→と→↙↘コマンドなので、これができる人には、クリアしやすいキャラと言える。ぜひがんばってクリアを目指してほしい。

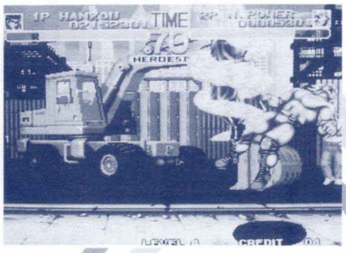
対戦攻略

修業の成果

今回、対戦はポイントの説明にとどめておくが、その前に前作との違いを見てみよう。

光（炎）龍破を当てると相手はダウンする

前作では、カッコよくめくり大キックアッパー光龍破を決めても、光龍破のあと攻撃をくらいやすくなっていたが、



今度は倒れるぞ、光龍破。

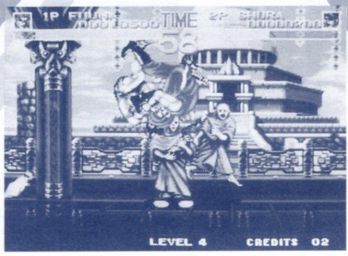
今回は当てれば転んでくれる。これで安心して撃てるようになったね。

新技が増えた

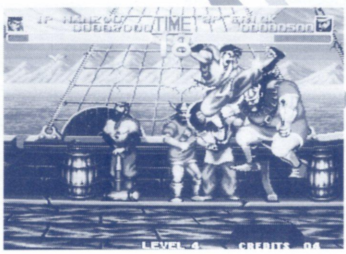
フウマには空中投げと空中炎龍破、ハンゾウにはレッグラリアートという新技が追加された。

レッグラリアートは、普段は使いみちがないが、烈光斬を垂直ジャンプされたときなどに使うと効果テキメンである。

また、2人共通に増えた新技にAボタン連打の連続技が



意外と投げ間合いが広いぞ、フウマの空中投げ。



遠くからとばれたらレッグラリアート。

ある。一度決まれば、ワンセット全部入るまでくらいつづけるという技。全部入るとすんげー気分爽快。ハンゾウとフウマでは技が違い、ハンゾウなら最後がキックになって、相手を転ばせられるが、フウマは、パンチのため、ダウンしない（ハンゾウでも、1発目を決めた位置によってフウマと同じ連続技になることがあるが）、ジャンプ大キックなどが入ったら、もうAボタン連打だ!!

ジャンプといえば、二段ジャンプの存在も忘れられない。

このジャンプは、ドラゴンやリョウコのそれと違い、画面端でなくとも、空中ならどこでもできるという優れモノ。

相手の飛び道具を先読みしたつもりでとびこんだ場合に失敗したときなど、空中でレバーを逆に入れれば、フッととびのいてくれる。しかも1回目のジャンプと2回目はどの組み合わせでも（斜め前×2、斜め前→バックジャンプ、垂直→斜め前etc…）可能なところがおいしい。

これで他キャラよりもバンバンとびこめるようになったわけだ。相手の飛び道具をはね返せるワールドヒーローズ2というゲームにあって、この二段ジャンプは、相手をパニックに陥れることであろう。

基本は烈光斬→光龍破

対CPUと同様、対戦の主武器は、烈光斬と光龍破だ。

今回は、飛び道具系ははね返されてしまうので、いわゆるトリカゴはできないが、逆に向こうもとびこみにくいといえる。烈光斬を見てからとびこんでは、光龍破がまず確実に間に合うからだ。

なかには、烈光斬を、スライディングなどの滑り技系で抜けようとしてくるキャラもいるだろう。

そんなときは、ダブル烈光斬が、一応の滑り技防止にもなるのだが、下をくぐられることも多い。

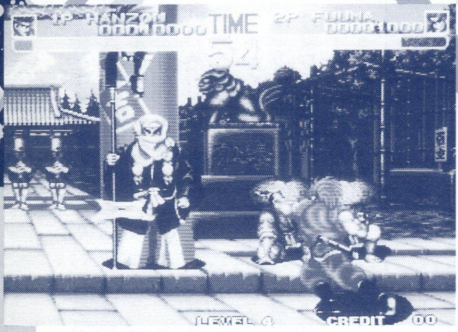
烈光斬ばかり撃たないで、フェイントをかけてスライディングを誘い、ガードしてからの反撃を狙いたい。

ダブル烈光斬は、とびこみ防止にもなる。一度広がったダブル烈光斬は上にも判定が大きい。有効に使おう。

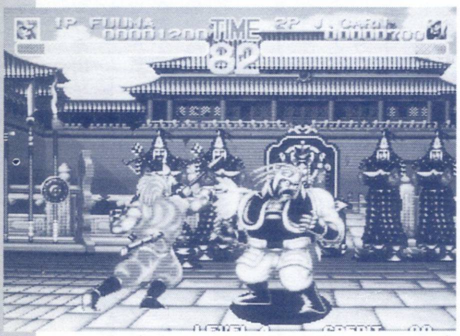
攻撃は最大のオラオラ!!

遠間では烈光斬で攻め、近寄ったら小足払い→大足払いキャンセル烈光斬や、二段ジャンプも織りまぜたとび大キック→連続技で攻める。

ハンゾウ、フウマは、その怒とうの攻めで相手を追いつめて、常に先手をとるといった闘い方が有効。休みなく、攻めたてるのだ。



さすが忍者、変幻自在の二段ジャンプ。



「月にかわって…ダブル烈風ざぁ～んっ!!」

前作よりパワーアップ！

ドラゴン

担当：MOMO

前作で使っていた人も、そうでない人も、お手軽5段で楽勝クリアだ！



対CPU戦攻略

前作でも、かなりクリアの楽だったドラゴン。今回も楽だよ〜。

足は速いし、新必殺技も使えるし。対CPUでも、対戦でも強いぞ。

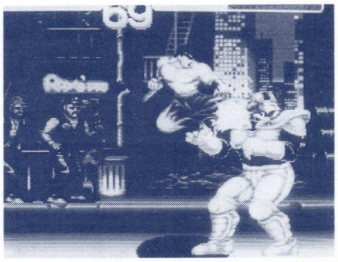
まず覚えようドラゴン5段攻撃

ドラゴンでプレイしていると、とびこむ機会が多いので、この5段攻撃をぜひ覚えてほしい。

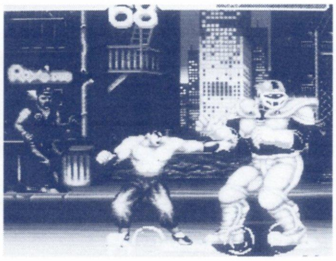
ジャンプ大キック→小パンチ2回→レバー横大キック（ネリチャギ）だ。

これは、どのキャラにも入り、めくる必要がないので、お手軽5段だ。

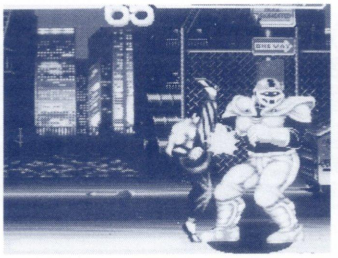
もし、めくったのならば、小パンチを3回にしても入るぞ。超強力6段だ。



まず大キック（めくりでも可）…



小パンチ2回（めくりは3回）…

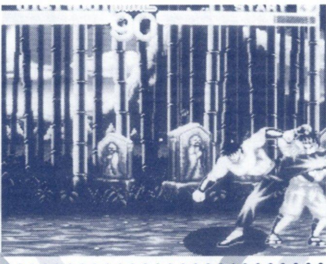


ネリチャギ（大キック）これで気絶。

前作8キャラお手軽法！

なんと、新必殺技を使って対CPUで前作の8人に簡単に勝つ方法が見つかったぞ。

やり方は簡単。始まったら横とび蹴り（AB同時）をひたすら出すだけ。これだけで、8人は何もできない（してこない）のだ。一応必殺技なので防御の上からでも減らせるので安心だ。



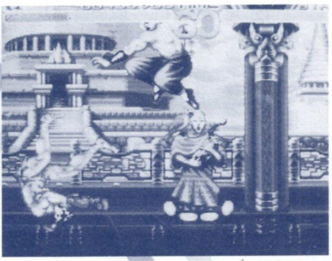
はい、ハメ〜る。ハメ〜る。

ただ、ブロッケンには、間合いを合わせないと投げられてしまうので注意しよう。

VSシュラ
空中投げだよ

シュラには、まず後ろにさがり、はなれたら垂直ジャンプ小キックをひたすら出そう。

すると近づいてきたシュラは、突然ダブルキックを出すので、そこを空中投げだ。



空中投げはカッコイイね〜。別に、着地を投げても、足払いでもいいのだが…空中投げのほうが美しいからね。

VSリョウコ
横とび蹴りがよく当たる

スタート時の間合いぐらいで、横とび蹴りをテンポよく出せば当たってくれるぞ。

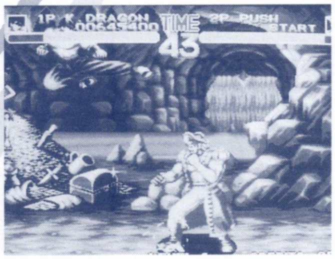
たまに、戎殺掌を出してスカる（当たらない）こともあるが、そのときは大足払いで転ばそう。

とにかく、間合いが大切だ。

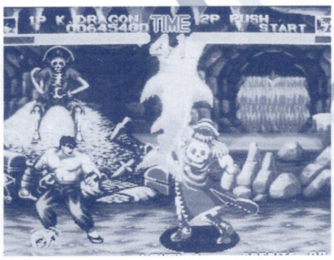
VSキャプテンキッド
とび蹴り→逃げ蹴りパターン

まず後ろにさがり、近づいてくるのを待とう。近づいてきたら、三角とび蹴りでめくりを狙おう。入ったら連続技（5段や6段）を入れるとして、ガードされたらバックジャンプ大キックを出そう。

するとシャークアッパーを出すので、そのスキを投げてしまおう。



逃げキック出すと…。



出しましたね（ニヤリ）。

あとは、倒れているところに近づき、起き上がる直前にバックジャンプ大キックを出せば同じことをしてくれるぞ。

VSマッドマン
ドラゴンキックを出せるか？

マッドマンがとんできたらドラゴンキックか垂直ジャンプ大キックで落とす。

それ以外の方法はとくになかったりする。

VSエリック
5段の練習ステージ

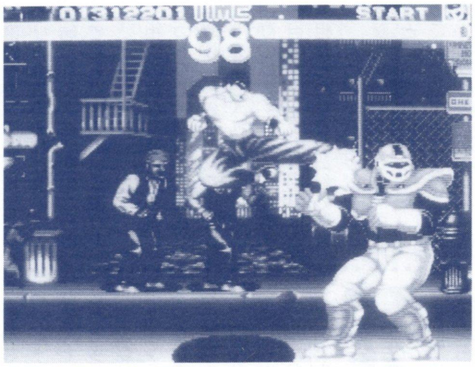
エリックには遠間から大キックでとびこむと、ほとんどくらってくれるので連続技を入れてあげよう。

ドラゴンにとっては、一番楽なキャラだね。

VSマキシマム
5段練習台2号

離れていると、よくアーモンドクラッシュを投げてくれるので、そこにとびこんで5段を入れよう。見てからも十分間に合うので安心だ。

スタート時によく、アーモンドクラッシュを投げるので、最初にとびこむのも手だ。



スタート直後…はい勝ちね。

VSドラゴン
小足払いでOK

ドラゴンには小足払いだけでもいいのだ。

小足払いを出していると、ドラゴンキックでとんでいくので着地に大足払いだ。動く必要がなく、その場で大足払いで十分とどくぞ。

VSハンゾウ
イヤなのでハメる

本当にハンゾウはイヤなので横とび蹴りでハメるのがよい。

まともに闘うと、とてもイヤな相手。

VSマッスルパワー
バカなやつ…プププ…

百烈拳だけでOKだ。百烈拳を出していると、勝手につっ込んできて、くらってくれる。これだけだ。



ワハハハハ…おバカさん♡

VSJ・カーン
ハメるが一番

ジンギスカンには、とくに対策がないので、横とび蹴りでハメるのが一番いいだろう。

いちおう、相手の起き上がりにバックジャンプ大キックを出せば、たまにモンゴリア

ンダイナマイトを出してくれる。
そこを投げるか、大足払いでもいい。

VSジャンヌ
とび込むだけでいい！

意外ととび蹴りからの連続技だけで勝てる相手。
危なくなったらハメるのがいい。こればっかりだけど。

VSラスプーチン
デコピンに注意！

まず、とび込む。そして、ラスプーチンに重なるように



ガードされても、ひたすら出す。

垂直ジャンプ大キックを出しているだけだ。
倒れたら、近づいて垂直ジャンプ大キックのくり返し。

VSフウマ
これもイヤ。ハメちゃえ

こいつもハンゾウと同じでイヤな相手だ。
イヤな相手はハメるのが一番。それ以外は特にないし…。

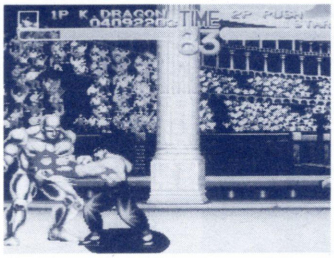
VSブロッケン
連続もよし、ハメるもよし

ブロッケンにも意外ととび込める。
とび蹴りからの連続技だけでも結構いけるぞ。
横とび蹴りでハメるには、少しコツがいる。足の先を当てるぐらいがいいのだ。

それ以上行くと、投げられてしまうので、大と小で調整しよう。

VSネオ・ギガス
百烈拳のエジキだ！

要は、新キャラ6人なので、同じように対処すればいいのだ。
ギガスが倒れ、変身しようとしたら、百烈拳でガードの

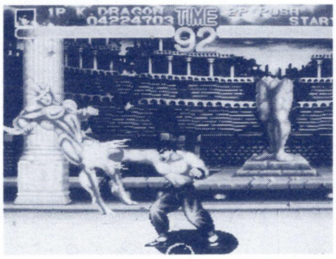


今だ！ 減らせ～！

上から減らそう。
運がいいと、ギガスの姿のままガードをし続け、体力を半分近くまで減らせるときもあるぞ。

VSディオ
運がよければ…

地上最強、最悪の敵ディオ。しかし、運がよければ、なんと百烈拳を出しているだけで



バシバシとくらってくれる。ラッキー！

勝てるのだ。
とにかく、技をくらおうが、スライディングがこようがAボタン連打。
それに手を加えるならば、とんだときに、百烈拳をやめドラゴンキックをすぐに出そう。これで落とせるぞ。
後半の6キャラにハメができればギガスまでは一直線。ハメも超簡単なので楽勝でしょ（ディオまでなら…）。

対戦攻略

前作では最下位まで落ちてしまったドラゴンだが、今回のドラゴンは一味も二味も違うぞ。
足は全キャラ中最速だし、連続技は強力だし、新必殺技は使えるし。
うまく使いこなせば、最強になれるかも…？

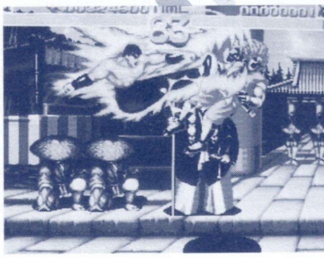
狙うは5段 これだけです

なんといっても、強力なのがこれ。ドラゴンはジャンプスピードも速いので、相手のスキをついて5段や6段が狙いやすいぞ。
一発入れれば相手は気絶。そこに6段入れれば相手の体力は、ほとんどゼロだ。一発逆転のできるキャラだろう。
しかし、相手に対空兵器などがあると、そう簡単には入らない。
そんな相手には、上から攻めるのではなく、横から攻めよう。
攻めかたとしては、横とび蹴りや足払い、歩いて投げなどがある。
そんな中で一番いいのは横とび蹴りだ。これはリーチが非常に長く、奇襲に使えるぞ。
さらに、この技は相手がしゃがみガードをしていると当たらない（ガードマークすら出ない）ので、それを利用して、スカし投げも使える。



今だ、投げちゃえ！

いきなりの投げ（歩いて投げ）も使えるぞ。
ドラゴンは全キャラ中最速の移動力なので、相手の足払いの当たらない場所でウロウロし、スキをついて投げてしまうのも手だ。
しかし、この技はそう何度も通用しない技だ。
ほかに、ドラゴンキックなどは対空兵器として使えるが、ひきつけて出すのではなく、相手がとんだと思ったらすぐ

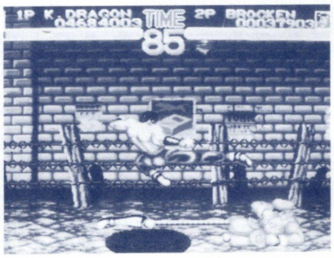


早めに出すのがグー！

に出そう。そうしないと相討ち、負けることもあるので注意しよう。
ちなみに、ドラゴンの闘う距離は中間レンジだ。遠距離は問題外として、近距離は一見有利に見えるが、そうでもないぞ。中間距離だ。

キャラ別対策 飛び道具は大キライ

イヤなキャラとしては、まずキャプテンキッドがいる。
キッドには、対空兵器や強力な小足払いなどがあるからだ。待たれると非常にイヤな相手。



ほれ、スカしたぞ。



だー！ それはやめろ～!!

ハンゾウやフウマも強い。この2キャラには連続技を狙うのではなく、地道に近づいて攻撃しよう。
ブロッケンにも弱いが対策がある。レバーニュートラルの大キックが使える。このキックはソバットなのだが、足が地面から離れるため、ブロッケンのしゃがみパンチやキックをよけることができるぞ。
しかし、その後が続けにくいのが問題である。
そのほかのキャラには互角に闘えるだろう。
キャラごとに闘いかたは変わってくるが、体の大きい相手には連続技を狙い、それ以外の相手には横とび蹴りで攻めるのがベストだ。
空中投げなどもマスターするとドラゴンは超強いキャラになる。空中投げを極めよう。

ワタクシはバラの女王様♡

ジャンヌ



担当：DON　協力F-GLD

オーラバードにフラッシュソード、ジャスティスソードと必殺技だけでも十分進めるのがジャンヌだ！

対CPU戦攻略

ジャンヌは意外とラクに進めるキャラだろう。何てったって通常技が強いし…。みんなもコレさえ読めば女王様になれること間違いナシだ。

CPU戦を始めるにあたって…

ここではまずジャンヌを使うために必要最低限の知識を諸君らに与えよう。知識はあくまでも最低限、ここから闘いは始まるのだから諸君らもガンバッテ研究したまえ。

【闘いの知識】

ため技は有効に使え!!

ジャンヌのため技はとにかくキチンと出せるようにせよ。注意すべきはフラッシュソードでちゃんとレバーを上に入れてないとダメ。ジャスティスソードやとびキックになってちゃあ甘いぞ。

立ち大パンチ、大キックを有効に使え！

ジャンヌの立ち大パンチは攻撃範囲が広く、大キックは対空兵器として使える。これをうまく使えば中級のジャンヌマスターといえよう。

キャンセル技を使え

当然ながら必殺技を使うときの重要テク、これができれば諸君のジャンヌはスキが半分になることだろう。基本はしゃがみ小パンチをキャンセルさせてのフラッシュ&ジャスティスソードや大足払いキャンセルのオーラバード、これぐらいはやらにゃ～ね。

基本はやっぱり必殺技、3つのパターンを覚えよ

さて、対CPU戦のパターンだが、3つの基本パターンを覚えればもう楽勝、あとはちょっとした応用でCPUの強者ドモはジャンヌにひざまずくことになるぞ。それでは基本パターンの紹介だ。

①黄金パターン

オーラバードをまず出す、そしてとびこんだ敵をあわてずさわがず立ち大キックで迎撃だ。ちょうどハンゾウ、フウマの黄金パターンと同じような感覚だ。コマンドでないだけこっちのほうが楽かな？



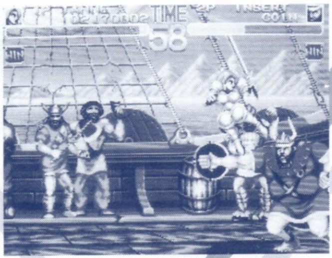
とび込んで来た敵に女王様のクツをなめさせろ。

②フラッシュソード目押しパターン

こちらはしゃがんで敵が近づくのをジッと待ち、フラッシュソードの射程範囲に入ったらすかさずフラッシュソードを出す。敵はフラッシュソードに反応して技を出そうとしてフラッシュソードがモロにヒットするぞ。

③フラッシュソードぜいたくパターン

こちらはパターン②と同じくフラッシュソードを使うのだが少し目的と方法がちがう。まずジャンプ大キックなどでとびこんでしゃがみ大パンチ→フラッシュソードと出す。これはしゃがみ小パンチ×2→フラッシュソードでもいい。すると敵は誘われて立ち小パンチを4回出すのでその間に再びとびこんで連続技をたたきこめ！慣れればおもしろいように決まるが誘いにのる敵のらない敵がいるので注意。



ほ～らほら。連続技入れちゃうよ～。

キャラ別攻略

さあ、それではいよいよキャラ別にワンポイント攻略だ。

とびこまないよう注意！

シュラ

基本パターン②で攻める、というより守る。勝つだけなら、フラッシュソードのみで大丈夫だろう。

戊殺掌出させりゃ勝ち

リョウコ

まずリョウコから少し離れた所で垂直ジャンプをする。そこでリョウコが戊殺掌を出したらもうそこからはノーダメージ確定。垂直ジャンプ小パンチ(下りぎわに出すこと)を出してるだけでOKだ。



ホイホイっと。コレで最後まで死んでチョーダイ。

小僧にクツをなめさせろ

キャプテンキッド

近・中間距離でパターン①にはめる。大キックで迎撃する際にすでにオーラバードをため始めているのがコツだ。

あなたはワタシのドレイ

マッドマン

まるで「女王サマ～、そのオミアシをなめさせてくださ～い!!」といわんばかりにとびこんでくる。立ち大キックで望み通りなめさせてやろう。これでキミの女王様レベルも上がるぞ。

斧をふり回すなんてヤバンね

エリック

基本的に待ちながらパターン②にはめるか立ち大パンチを早めに出して奴の足元を狙う。エーギルヘブリングをうまくはね返せばパーフェクトも…。

タックルも空振って…

マキシマム



おー、すり抜けるのォ。いやはやマヌケ。

基本はパターン③だが、奴の近くで垂直ジャンプ小パンチだけしていてもいい。ダメージ効率はよくないがライトニングタックルがすり抜けるのはマヌケだ。からかってやろう。

自分から端に行け

ドラゴン

基本的に自ら端にいってからパターン①ではめる。端だと間合いを調整する手間もはぶけるしね。



ここにザックリとかぶと割り。

他にも中間距離で小パンチで技を誘ってそこを大パンチ(かぶと割り)でザックリとやっていっても倒せるだろう。

ビンタのえじき

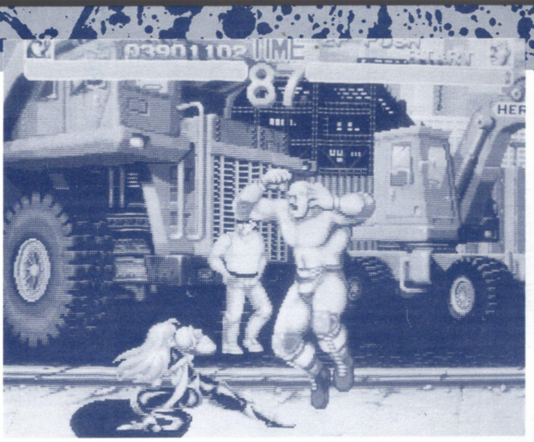
ハンゾウ&フウマ

ドラゴン同様自ら端に行ってのパターン①。別にオーラバードでなくても近・中間距離で小パンチ連打をしていれば、ジャンプしたり光龍破や光輪渦斬を出してくるのでそれらをみなビンタでおしおきしてやろう。ビンタをした後は「オホホ」と笑うコトを忘れずに。

ウルサイ筋肉ダルマねェ

マッスルパワー

パターン①で問題ないだろう。でもマッスルパワーはス



足元がお留守よ…。

ピードがトロイので距離が遠いときは立ち大キックではなく大足払いのほうがよいこともあるぞ。

愛しのカーン様ごめんなさい
J・カーン

ひたすら画面の端で必殺技をためつつ待とう。そしてカーンが覇極道を出して来たらそれをガードした後にジャスティスソード。覇極道の削り



覇極道のはね返りにザックリとジャスティスソード。

とジャスティスソードのヒット、体力の減りは向こうのほうが上だ。これを繰り返しているだけでいいだろう。

本物の女王様は私よ
ジャンヌ

テキトーに画面端で待って軽く小パンチを出していればジャスティスソードを出したりとび込んだりして来てくれるので落ちぎわをピンタでせっかんしてあげよう。ピンタの後には笑うコトを忘れずに(シツコイ)。

何が愛の戦士よ、笑わせないで…ラスプーチン

とにかく接近し、近くで垂直ジャンプ大キックを出し続けよう。くれぐれも間合いだけには気を付けて、一度でもつかまれてしまうとグングン



そーそー。この間合いで垂直ジャンプ大キックよ。

体力を減らされてしまうぞ。こんな変態につかまれるぐらいなら一度バックして再び攻めよう。

美の前には科学の力は無力よ
ブロッケン

ラスプーチン同様とにかく接近して垂直ジャンプ大キック。パターン①でもいいが、ブロッケンのジャンプキックが当たってしまうコトがあるので注意。

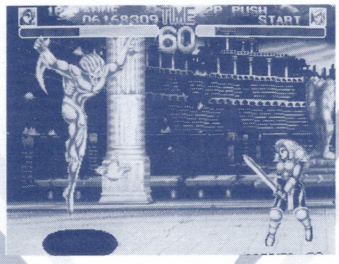
まだ生きてたのコイツ
ネオギガス

基本的に新キャラ6人にしか変身しないので、それぞれのパターンでOK。楽に倒すならギガスがゴボゴボと変身するときにオーラバードを出すと大抵のキャラはとんで来るので立ち大キックで落とそう。

飛ばせりゃアタシのモノよ…
ディオ

例のカシカシ投げでも倒せるがここでは別の方法でいこう。

基本的にパターン①にはめる、と軽く言ってもそーカンタンにはできない。そんなワケでまず待とう。相手が近づいたらしゃがみ小パンチを1～3回から大足払い、そして大足払いをキャンセルして(←ココがポイント)オーラバード。この後再びためてオーラバード、この2回目のオーラバードで運命が決まる。とび込んできたらしめたモノ、パターン①へと…。垂直ジャンプでも再びオーラバードを…。ガードもしくははね返さ



コレだよコレ。待っていました。ちなみに、タイミングは早めでもいいよ。

れたらハズレだ。再び待つようにしよう。こんなカンジでパターン①にさえなればOKだろう。

最後に…

ジャンヌは意外とラクに進めるキャラだとわかったかな?

対戦攻略

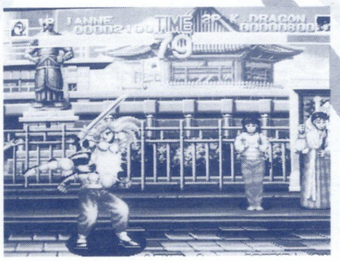
対戦におけるジャンヌの特徴

とにかく強い！これほどまでに攻めてよし、守ってよしのキャラはハンゾウ、フウマ以外いない。強いジャンヌというとかく待ちジャンヌを連想してしまうが実は攻めジャンヌのほうが凶悪なほどである。では攻め、待ちともに例をあげて説明しよう。

悪魔の知識編…攻めジャンヌへの道

連続攻撃…ジャンヌの連続技のオソロシイ点は大の攻撃が連続で入って相手の体力を一気に半減させられ、さらには気絶させてしまうほどのパワーを持ってる点にある。

入れやすい技としては、ジャンプ大キック(めくらなくてよい)しゃがみ小パンチ2回→キャンセルフラッシュソードorジャスティスソードだ。めくりで大キックを入れればしゃがみ小→大パンチ→フラ

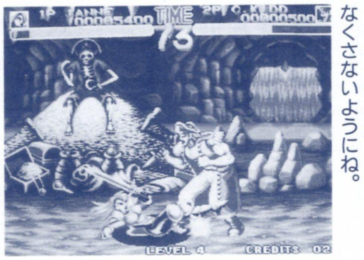


一瞬のスキが命取り。ジャンプキックが当たりゃあ、後はザクザクと…。

ッシュソードも入る。とにかく恐ろしい技だ。

・スライディング…レバーを相手側の斜め下に入れてキック(小でも大でもよい)で出すのだがジャンヌの小スラはかなり凶悪、連続で出しているだけでかなり相手にイヤがられる。それはなぜか?それは相手のガードがとける前にジャンヌは動ける＝再びスライディングができるからだ。

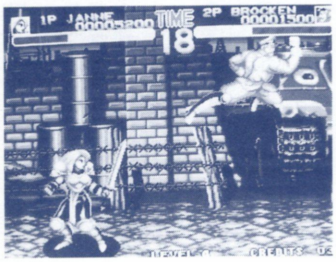
これに立ち小キックなんかをまぜたら凶悪以外の何物でもない、ハメ技ではないもののあんまりやりすぎて友達をなくさないようにね。



ほ〜らほ〜ら、強いよ〜。オホホホホホ。

待ちジャンヌへの道

ため持続技…これをうまく使うと待ちジャンヌは3倍は強くなる(当編集部比)。やり方は前作と同じ、ためた状態からレバーを小きざみに前に入れたりため方向に入れたり



しながら移動する、そこを相手が攻めようとしたらバーン！とフラッシュ&ジャスティスソードを当ててやろう。ちなみにレバーを小きざみにガード方向に入れれば飛び道具をはね返しやすくなる(ガードしてから0.3秒以内に飛び道具が当たればいい)ので正に一石二鳥だ。

ちなみにジャンヌのため技は約1秒弱でたまる、けっこう短めなので少しぐらい早めに出しても大丈夫だ。

ジャンヌの対戦状況はどうか?

現在のところジャンヌは特に天敵というものがいない、ドラゴンやシュラなど飛び道具のない敵にはオーラバードでガンガン押せるし、飛び道具がある敵にとってもジャンヌのスライディングからの連続技は胸囲の、いやちがった脅威の的となっている。とにかくジャンヌとしては連続技を常に意識して闘っていればいいだけ、それだけで相手はもうボロボロである。

ただ一つ注意しなければならないのはハンゾウ、フウマの二段ジャンプからの攻撃、これでめくられでもしたら立場は逆転、ジャンヌのピンチだ。これには注意しよう。

最後に…ジャンヌ使うなら

やっぱりこんな記事書いといてこんなコト言うのもなんだけどできるかぎりクリーンな闘いにつとめよう、小スラ連打もいいが対戦相手をなくしたらもう終わってるからね。溜め持続技は健在。立ったからといってユダンしてはいけない。

世界に広げようラスプチ教の輪！

ラスプーチン

担当：いなりん

またまたとんでもない技を覚えてあのヘンなおじさんが帰ってきた！



対CPU戦攻略

こんなヘンな奴を使うには、おのれを知ることが大事だろう。

まずはよく使われるオーラデコピンの出しかた。相手が遠くにいるときにレバーをニュートラルにして立ち大パンチで出せる。もうひとつはオーラ張り手。これは相手が遠くにいるときにレバーを左右に入れて立ち大パンチで出せる。



これがオーラ張り手、別名〝あっち行けパンチ〟。

基本的な戦法のまとめ

さあ、ここからはラスプーチンの対CPU戦の基本的な闘いかたを書いていこう。

①基本その1

ファイアーボールを撃って相手をとばせて、デコピンやオーラ張り手で落とす。ほとんどの場合デコピンでいいのだが、相手が垂直ジャンプでよけたときや、間合いが離れているときはオーラ張り手で落とす。

②基本その2

何かしらの技で相手を転ばしたときに、相手の起きあがりにサンダーボールを重ねるように撃つ。相手が技を出そうとして当たってくれるときがある。

基本パターンが通じる奴が多いぞ！

ということで、基本パターンが使えない奴を覚えていくのがかしこいと思う。では、キャラ別の闘いかたを書いていこう。

VSシュラ

いきなりでなんだが、こいつには基本パターンが使えない。まず、ラウンド開始直後の間合いより少し遠い間合いで、コサックダンスを出す。シュラはなぜか立ち小パンチ連打を始めるので、着地したらオーラ張り手を当てる。

別の戦法として、ある程度近づかれたらオーラ張り手を出すとよく当たる（相討ちも多い）。



これを誘うのだ、ちなみにコサックダンスは小で出す。

VSリョウコ

垂直ジャンプ大キックをしているだけで勝つことができる。そのときリョウコがバックジャンプして間合いが開いたら、基本①に変更してもよい。

VSキャプテン・キッド

こいつが後ろにさがったら飛び道具を撃ってくるので、これをはね返してキッドをとばせて落とす。あとは基本①でよい。

歩いて近づいてきたら、オーラ張り手で追い返すのがよいだろう。

VSマッドマン

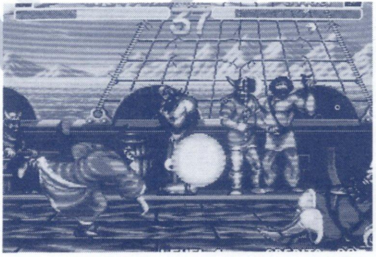
こいつは黙っていてもとび込んでくるので、ファイアーボールは撃たない。もちろんとび込まれたらデコピンで落とすのだが、かなり早めに出さないと相討ちになってしまう。

画面端で近づかれてしまったら、大足払いダブルコサックキックを数回ガードさせて間合いを広げよう。

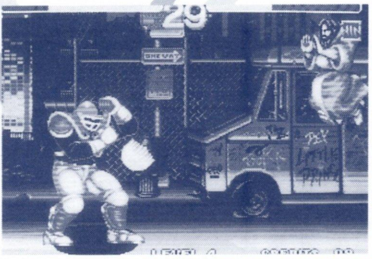
VSエリック

こいつはラウンド開始直後にブリザードブレスを出すことがあるので、とりあえずレバーを後ろに入れておこう。基本①で勝てるが、近づかれたら大足払いがよく当たる。

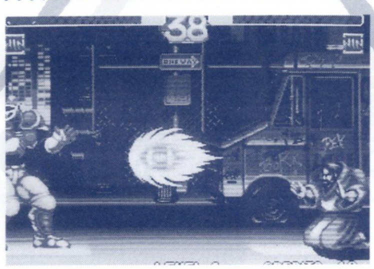
一度転ばせたら基本②が使える。タイミングは写真を参照して、自分で覚えてほしい。



これくらいのタイミングで小のサンダーボールを出す。



これで削るのもよい。



ほーら、当たってくれるでしょ。

VSマキシマム

とりあえずラウンド開始直後にとび込んで、ジャンプ大パンチ→デコピンを出すとよく当たる。一度転ばせたら基本②が使える。

その他に、こいつの飛び道具をはね返すと、よく当たってくれる。

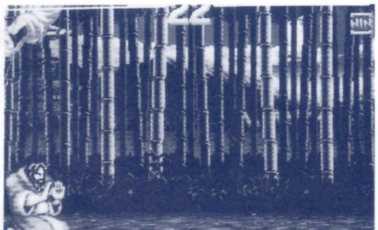
VSドラゴン

とにかく大足払いを連続して出すだけでよい。とび越されたら後ろを向いて、こいつの着地に大足払いを当てる。

また、一度転ばせたら起き上がってくるところに空中アクセルスピンでとび込むと当たることが多い（相討ちあり）。



こうなったら振り返って大足払いだ。



このジャンプをくぐってつかむ。

VSハンゾウ

基本①で勝てるが、それよりも**待ちパターン**のほうが楽である。まず画面端のほうでしゃがんで待つ。自分をとび越えてきたら、着地するところをつかむ。光龍破を出したら、着地するところをつかむ。たまにいきなり投げられることがあるが、負けることはないだろう。

VSマッスルパワー

ラウンド開始直後、バックジャンプして空中ファイアーボールを撃って間合いを離す。そしたら基本①でよいが、デコピンよりもオーラ張り手をメインにして落とすほうがよい。

VSJ・カーン

基本①をやると、たまに地面を滑ってきてくらってしまうときがあるので、空中ファイアーボールを使っていこう。これだけでやるのが一番確実である。

転ばせたら基本②も少しは使える。とび越えてくることも多いのでデコピンで落とそう。



これさえなければねえ、別名〝おそうじ〟。

VSジャンヌ

待ちパターンがよい。自分をジャンプしてとび越えたり、

ジャスティソードでとび越えたら、ぐぐって着地するところをつかむ。
間合いが開いたら基本①、または基本②も使える。

VSラスプーチン
こいつはファイアーボールを撃つと空中ファイアーボールで返してくるので基本①が使えない。空中アクセルスピンで攻めていこう。
ラウンド開始直後にとび込



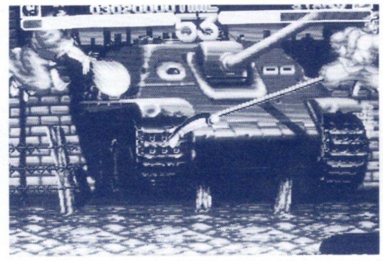
少しおくらせてとび込む。このあと向こうがとんでくれる。

んで空中アクセルスピン、転ばせたら起き上がるところに空中アクセルスピンでとび込む。もしガードされたら、着地してすぐアクセルスピンで間合いを離そう。

VSフウマ
ハンゾウとまったく同じ。ただ、近づかれたときにしゃがみ小パンチを空振りすると、炎龍破を出すことが多いことも覚えておこう。

VSブロッケン
こいつは空中ファイアーボールだけでよい。画面の端に2人がいれば、こいつの攻撃はほとんど返すことができる。

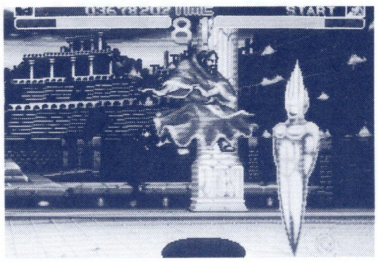
VSネオ・ギガス
変身したキャラに対する闘



このように、伸ばした足に当たってくれる。

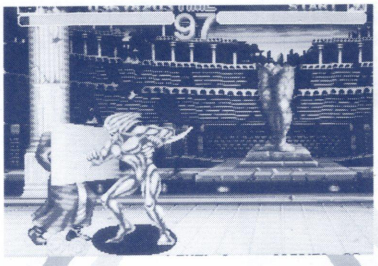
いかたは本物（?）と同じでよい。ただ基本②は使えない。

VSディオ
こいつには大足払い連打パターンがよい。一度当たって転ばせたら、起き上がりに空中アクセルスピンで体力を削る。タイミングがあっていれば、必ずガードさせることができる。



これならガードさせることができる。

大足払いをとび越えられたら、着地したところをつかむ。アクセルスピンを当てるのもよい。
パターンが崩れてしまっても、とにかく大足払いをガードさせることを狙おう。もしこのとき、こいつの技をガー

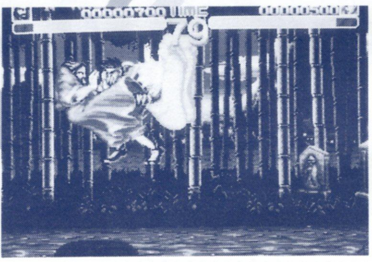


さあ、ラスプチのカシカシモードの始まりだ～い!

ドして、こいつが目の前でボーッとしてたら、ガードが解けた瞬間につかもう。自分からつかむことができたら、例のカシカシ法を使おう。ラスプーチンは、歩いてくるこいつを自分からつかむことはむずかしい。

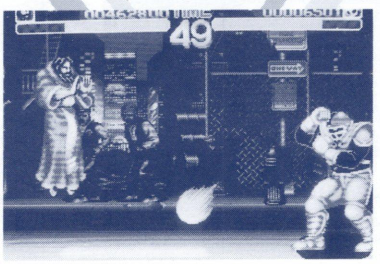
対戦攻略

対CPUと同じようにやると全然勝てないぞ！（当たり前か）。
まず対空技から。対CPU戦で威力を発揮したデコピンだが、相手が小の技でとび込んできたりすると相討ち、ヘタをしたら一方的に負けてしまうこともある。
ではどうするか?基本的に相手のとび込みを確実に返す技はない。よっていくつかの対空技を使い分けて相手に何で返すか読ませないようにしなくてはいけない。
その対空技だが、デコピン、オーラ張り手の他に、しゃがみ大パンチのビッグチョップ、ジャンプ大キックなどがよい。これらを使いわけていこう。



これは読まれてしまうとまずい。意表を突くようにしよう。

次に飛び道具。基本的に飛び道具は、はね返されるものと考えておこう。そこで、使用頻度が高くなってくるのがジャンプファイアーボールである。これなら、たとえはね返されても自分のほうには飛んでこない。



ほら、あんなところにはね返っている。

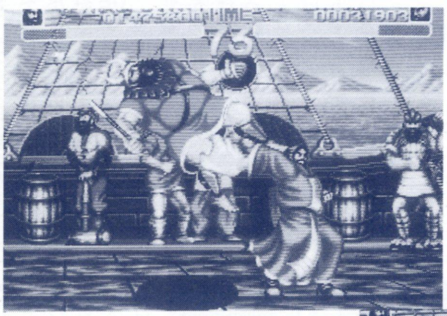
起き上がりの攻めかた

ラスプーチンの強さは、相手を転ばせたときにその真価を発揮する。なぜなら、コサックダンスは立ちガードしな



これこれ、立ちガードなんだよね。

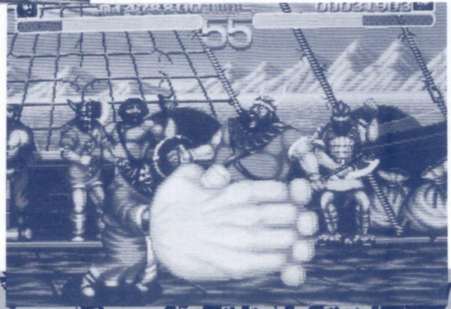
ければいけないのである。この技と足払いのどちらで攻めるか、これだけでも相手にとってかなり嫌なわけである。
その他に、起き上がりに空中アクセルスピンでとび込んでガードされても体力を削ることができる。しかし、起き上がりに強力な必殺技を持っている相手にはやらないほうがいいだろう。
もちろん、おなじみの起き上がり必殺技を誘って、ガードして投げる戦法もある。まあ、このへんは読み合いの要素もあるが…。



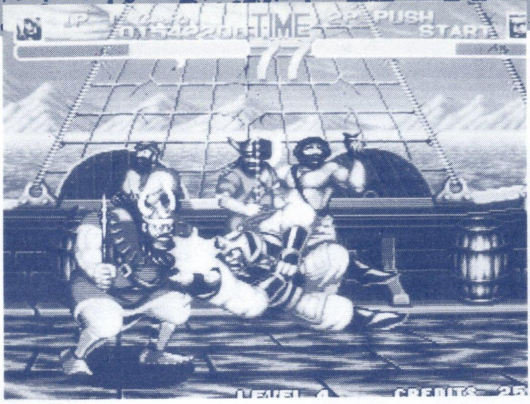
こっちのほうが時間がかかる。時間をかせぎたいときはこれだね。

やっぱり強いのかオーラで握れ!

まずラスプーチンには2つのつかみ技がある。大パンチかCボタンでのオーラ握りと、大キックでのせっかんストームがある。どちらを使っても大差はない。ただ、一つ覚えておいてほしいことは、どちらの技でもつかんだあとにレバーを回してボタンを連打すると、つかむ回数が多くなるのである。しかし、これをつかんだ直後からやろうとすると、相手に投げ返されたときにまた投げ返すのがやりづらい。こちらのつかむグラフィックが完全に見えてからレバー回しとボタン連打を始めたほうが確実である。



さあ、こうなったらレバー回し&ボタン連打タイムの始まりだよ。



いやーとにかく使えるんだわ。

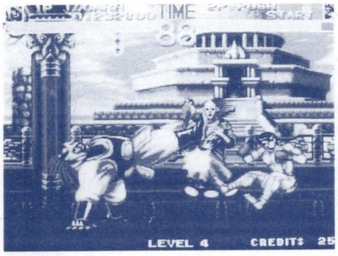
対CPU戦
攻略

覇極道万歳!!

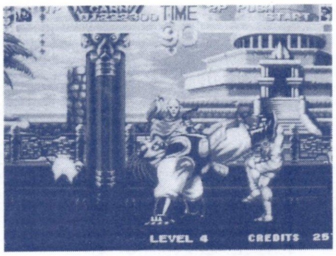
ジンギス・カーン

担当：C・LAN

わりかしつらいキャラだが楽な相手はとことん楽だぞ!! 1コインクリアはすぐそこだ。



ドゴッ。さ、も一丁いこか。



ガードさせて…、

J・カーンの対CPU戦は、辛いキャラと楽なキャラの差が極端である。基本パターンとして、いや、パターンというほどのものでもないが、覇極道の連打が有効だ。キャラによっては少し工夫はいるが、これだけで、エリック、マキシマム、ドラゴン、マッスルパワー、ジャンヌ、ラスプーチン、ブロッケン、と、多くのキャラに勝つことができる。

じゃあキャラごとに闘い方を見ていきましょう。

キャラ別攻略

間合いに注意して大キックだ
VSシュラ

まずしゃがみ小パンチを連打。転べばよし、ガードされたら立ち大キックにつなごう。

大キックをガードさせたら、心持ち歩いて再び立ち大キック。シュラはエルボーか大足払いをしてこようとするところにヒットして転ぶはずだ。

大足払いは間合いが近いとくらってしまう。足の先がギリギリひっかかればいいので、シュラが技を出さなければスカるぐらいの間合いで出そう。

一回転んだら、起き上がりに大キックを重ねるようにし（シュラは必ずガードする）、同じことを繰り返す。失敗したらしゃがみ小パンチ連打で再びパターンにつなごう。

シュラッティな奴
VSC・キッド

シュラと同じ戦法が通用する。とばれたら大キックで返せるが、近くでとばれたときはくらうのでガードしよう。

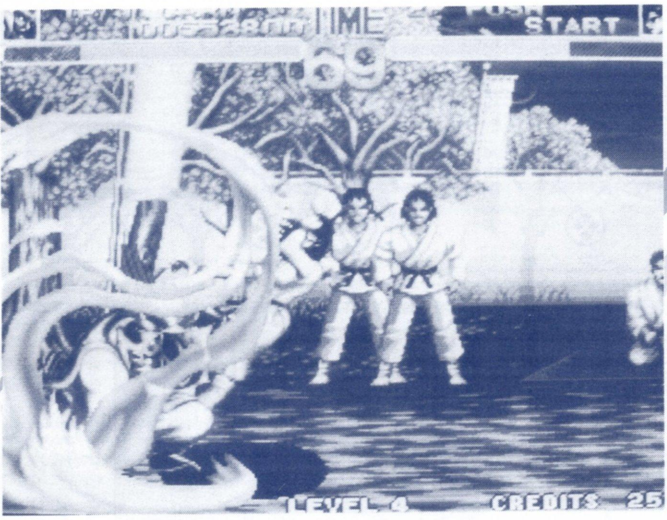
パターンへの持ち込み方はシュラと同じくしゃがみ小パンチ連打から。

モンゴリーミスに注意
VSリョウコ

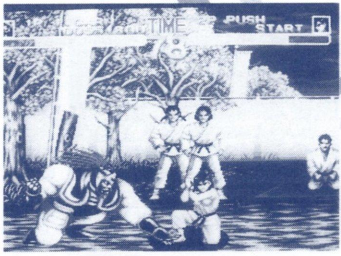
しゃがみ小パンチを連打し、とんできたらモンゴリアンダイナマイトで迎撃。モンゴリアンはレバー真上でないと出ないので入力ミスに注意。

後半にくると、小パンチ中に大足払いをくらうことがある。一応勝てることは勝てるが、もしそれがやなら端で逃げ大キックも使えないことはない。ただし足が短いので注意。

また、間合いが離れていると、リョウコはダッシュしてくることが多い。間合いが離れたら小パンチ連打をやめよう。ダッシュ攻撃はガードして投げる。投げ返しコマンドの入力も一応しておこう。



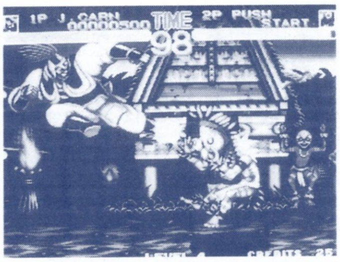
ウオッウオッ。



モンゴリアンダイナマイトォ（長い）!!

対空技がねえ〜こりゃ困った
VSマッドマン

ジャンプ攻撃を返す技に頭突き（レバー左右の大パンチ）があるが、よほど近くからとばれたときしか使えない。よってジャンプの返し技が問題となる。結論からいうと、逃げ大キック、垂直ジャンプの大キックを使い分けるのがいい方法だ。近よられたらガードしているとそのうちスライディングにくるのでそこを投げる。



逃げ蹴りで返そう。

オーアオーアオアアッ
VSエリック

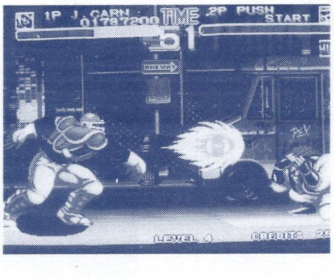
覇極道だけでよい。ただし1回当てたら少しエリックを見守って、エーギルヘブリングやブリザードブレスがこないようなら次を出そう。対空も覇極道でよい。

覇極タイミングが重要
VSマキシマム

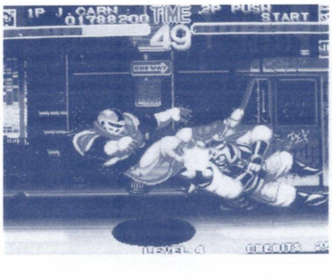
基本はやはり覇極道だが、タイミングが悪いと返されてしまう。やみくもに出すだけでは勝てない（勝てることもあるが）。

覇極道を狙うのは、マキシマムがアーモンドショットを撃って少し歩いた瞬間。このときにマキシマムはとぶ、撃つ、滑るのいずれかをしようとしてヒットする。そして次のアーモンドをガードして、少し歩いたら覇極道だ。

近づかれたらスライディングをガードして投げにいく。投げ返しの用意も忘れずに。



アーモンドをガードして…、



少し歩いたら…そこだ!!

SD覇極道が確実
VSドラゴン

覇極道連打でもけっこういけるが、たまにドラゴンキックで返される。堅実にいくならば、小足払いを連打し、ドラゴンキックで後ろにとんでいったところにレバーを相手方向に入れて覇極道を出す。溜めが解除されるのではなく、解放されるのだ。ボタンのタイミングは自分が振り返ったときだ。これをセルフディレクション機能と呼ぶ（キッドのVSドラゴンも参照）。

覇極道は厳禁
VSハンゾウ・フウマ

アルゴリズムは微妙に異な

る二人だが、やりかたはいっしょ。
敵が近づいてくるのを待ち、小足払い連打。すると、何かをしようとしてそれをくらうか、ハンゾウなら光龍破、フウマならジャンプしてくる。そこを投げるなり、モンゴリアンなり返すのだ。遠い間合いで小足を連打していると飛び道具を撃ってくるので近づいてから連打を開始するように。

ハッキリいってカモッス
VSマッスルパワー、ラスプーチン、ジャンヌ

なぜこの3人を一緒にしたかというと、それはやみくもに覇極道で勝てるからなのだ。他キャラでは辛いラスプーチンに楽に勝てるのは大きい。たまーにデコピンをくらったりする。相討ちもある。



機械のように繰り返すのだ。

うーん待つしか
VS J・カーン

端で待ち、覇極道をガードしたら大覇極道で返す。普通に使うと返される。とばれても、敵は登りで技を出してくるので、無防備で落ちてきたところを投げなどで返す。

しびれないように
VSブロッケン

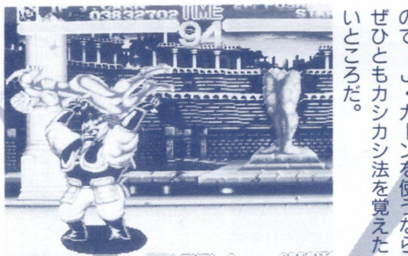
覇極道をメインに。1回撃ったら様子を見て、電気を出さないようなら再び出す。連続で使うともろしびれるぞ。

実は最も辛いのはコイツ
VSギガス

シュラ、エリックは待っているととんでくるので覇極道。シュラは早めに出して、背中に当てる感じで。リョウコはダッシュ攻撃によくくるので、ガードして投げる。他のキャラはパターン通りでよい。

投げしかねえ!
VSディオ

例のカシカシ法に頼る。それ以外では、歩いてきたら大パンチをガードさせ、すぐに再び大パンチを出せば当たることが多い。とんできたらたまっていればモンゴリアンで迎撃。でもそれだけでは辛いので、J・カーンを使うなら、ぜひともカシカシ法を覚えたいところだ。



カシカシしかないね。

強敵多し、平成の役成功するか?

J・カーンは前半6人とラスの2人がやや辛い闘いを強いられる。ディオはカシカシ使わなきゃちょっと…って感じだし。でもまあ楽な奴は楽なので使ってみよう。

対戦攻略

J・カーンの通常技は特殊な性質を持っている。
足払いで転ばないのだ。相手を転ばせる技は、立ち大キックとしゃがみのパンチなのだ。特にしゃがみ小パンチは出も早いので、接近戦で使える。
他に特殊技のスライディングもうまく使えばかなりの効果を発揮する。
ジャンプが遅いしモンゴリアンもいまいちだし…といろいろ弱い面が光るJ・カーンだが、使い方次第で決して弱いキャラではなくなるぞ。

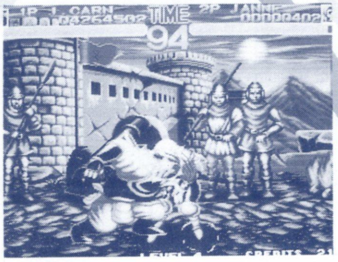


おぉ、転ぶよこの技。

スライディングを駆使せよ

J・カーンの対戦における使える技を挙げていこう。

頭突き
これの出し方は、近い位置でレバーを左右どちらかに入れて大パンチだ。二段攻撃で、しかもこの後しゃがみパンチが連続で入る。無防備で相手が着地したときや、起き上がりに使うのがよい。



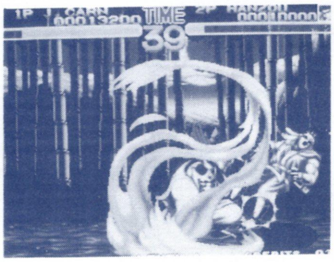
バシバシっとね。しゃがみパンチにつなごう。

しゃがみパンチ
先ほど述べた通り、相手を転ばすことができるので利用価値大。

スライディング
完全に出てしまえばアンダーアーモンドショット、ジャーマンミサイル以外の飛び道具をくぐることができる。が、この技の真価はそんなところにあるのではない。小と大を使い分け、相手の起き上がりに重ねておくのだ。めくるもめくらないも自由。ガードされて投げられても、大抵投げ返しが可能だし、スライディングの後にしゃがみ小パンチを出せば当たることも多い。たまにモンゴリアンも混ぜて滑りまくるのだ。



そりゃあ、めくったぁ。



たまにこんなものもまぜよう。

立ち小パンチ
先をギリギリ当てるようにすれば対空兵器になる。以上

とにかくはりついてゾーキン

J・カーンは、とにかくはりついてのスライディングの往復に持ち込むまでが勝負。覇極道は奇襲としてたまに使うと効果大だ。とにかく接近することを念頭に闘おう。

ドイツの科学力は世界一イイイ

ブロッケン

担当：F—GLD

本当に科学力かどーかわからないブロッケンのキカイカラクリこそ、勝利の源だ。



対CPU戦攻略

ながーい手足をうまく使おう

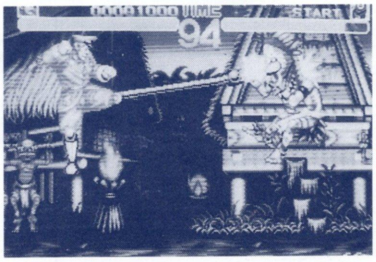
ブロッケンの特徴といえばやはりのび〜る手足。コレあらずしてブロッケンは語れねえぜ。

まずはコレを知れ ジャンプローリングキック

意外と知られていないこの技。出すにはジャンプ中に前斜め下（右向きなら↘）に入れて大キックでOK。

普通のジャンプ大キックは蹴りが下を向いているがこの技は上を向いている。空中戦などにおいて他のキャラのジャンプ攻撃はたいてい下を向いている。すなわち敵の攻撃判定に当たらずに自分の攻撃をヒットさせることができるのだ。

普通のジャンプ大キックはあまり使うことはないのでジャンプしたらレバーを前斜め下に入れる習慣をつけよう。

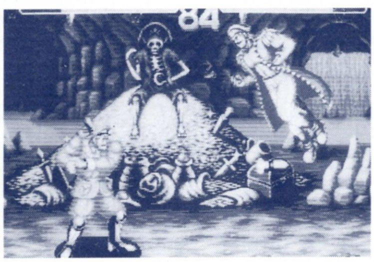


これがジャンプローリングキック。このようなときも一方的に勝てる

やはりあったかこのパターン

ほかのキャラ同様、飛び道具で相手をとばせて落とすというパターンがブロッケンでも使えるぞ。

飛ばせる飛び道具はもちろんグレネードランチャー。とんで来たところを落とすには立ち大キック、しゃがみ大パンチ、ハリケーンアームなど。敵のタイミングなどでいろいろと変わるので気を付けよう。特にハリケーンアームは出し方が複雑だが、出せると出せないとでは全然違ってくるので、練習して出せるようにしてほしい。



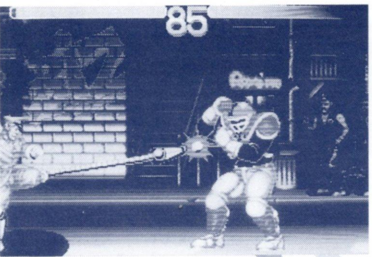
コイツでとばせて…。



ハリケーンアーム…出せるかな？

相手と離れて闘え

やはり基本は敵と離れて闘うコト。ほとんどのキャラに対して前述のパターンが使えるので近づかれたらとにかく敵との間合いを離す。その離しかただが、まずしゃがみ小パンチ連打でちょっと離して次にしゃがみ大キック（大パンチでも可）、そして立ち大キックと連続でガードさせていく。これだけで相手との距離は離れ、再びパターンに持っていけるだろう。

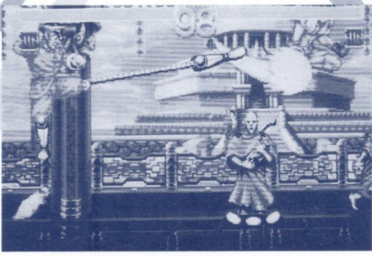


とにかく連続でガードさせていくのだ。

それではキャラクター別に攻略していこう。

VSシェラ ダブルキック誘えば楽勝

離れた距離でジャンプローリングキックを出すとダブルキックを出してきて勝手に当たってくれる。当たらなかったらダブルキックのスキに近づいて投げよう。



間合いにさえ気を付けりゃOK。

VSリョウコ 距離に注意して

とにかくジャンプ大パンチで戎殺掌を誘おう。一度決まると連続で決まってくれることが多い。とにかく投げられないよう距離には気を付けて。



絶対に近付けてはいけない。

VSキャプテン・キッド ハリケーンアーム出せるかい？

例のパターンにはめる。キッドを落とすにはハリケーンアームが有効。必ず出せるようにしよう。

VSマッドマン とんでりゃOK

ずーっとジャンプローリングキック出してりゃ勝てます。着地で投げられないように前方、後方、垂直ジャンプで常に間合いを開けておきましょう。

VSエリック おーっ、らくしょー!!

とばせて立ち大キックでOK。すんなりパターンにはまってくれるので心配なし。

VSマキシマム アーモンド怖い

とばせてハリケーンアーム。アーモンドショットに気を付けよう。

VSドラゴン スピードにまどわされるな

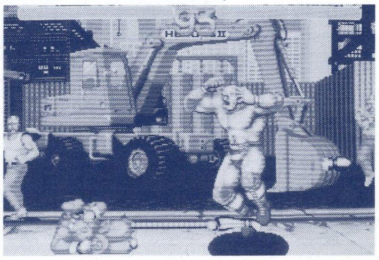
とばせてハリケーンアーム。ドラゴンは移動スピードが速いので注意。一度攻められるとパターンに持っていくのがつらくなるぞ。

VSハンゾウ、フウマ とにかく待ってみよう

とばせて大キックでもよいが、敵の近くでしゃがみ小パンチ連打をしていると、光龍破、光輪渦斬または自分をとび越えようとするのでそれらを投げよう。

VSマッスルパワー 近寄るな筋肉ダルマ

とばせて立ち大キックのパターンに。ときどき立ち大キックなどで牽制するのもいいゾ。

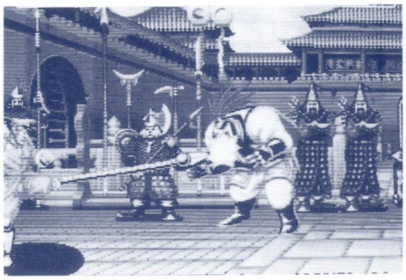


距離によっては、しゃがみでも返せるぞ。

VSJ・カーン トロいよ、オッサン

とばせて立ち大キック。コイツはヘッドスライディングがあるので、とばせるのはグレネードランチャーでなくジャーマンミサイルにしよう。

ほかにもただひたすら端で待って覇極道をガードして立ち大キックでも勝てる。



確実に倒すならこの方法が確実…（でもセコイ）。

VSジャンヌ 女王様も科学の力の前ではカタなし

とばせてハリケーンアームでいこう。女王様は一度チョーシに乗らせるとヤッカイなので気を付けよう。

うひーっよ〜い！
VSラスプーチン

空中ファイアーボールがあるために例のパターンは使えない。そこで常に距離を離してジャンプしまくろう。普通のジャンプ大キックで攻め、とんで来たらジャンプローリングキックと使いわける。絶対に近くに寄らせないコトを厳守して闘わなければならないであろう。



近付かせないのがコツ。

相討ちOKでいこう
VSブロッケン

ブロッケンもジャーマンミサイルでとんでくるが、足が長いためにジャンプキックをくらってしまうことがしばしばある。くらっても距離によって相手を投げられるから問題はないと思うが…。

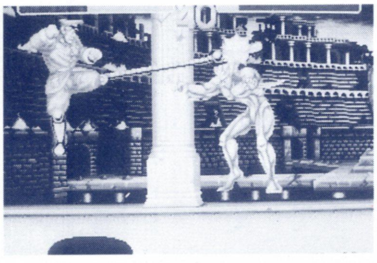
すべてのパターンを駆使しろ
VSネオギガス

ギガスがゴボゴボと変身するときにグレネードランチャーを撃とう。大抵はとんできてくれるので立ち大キックなり、ハリケーンアームで落とそう。

ドイツの科学力は宇宙一ィィ
VSディオ

ブロッケンでディオを倒すには例のカシカシ投げが一番確実かも知れないが、投げ返しがうまくできない人のためにもここでは別の方法でやってみよう。

ディオをジャンプモードにしろ。ディオがジャンプモードになればブロッケンがジャンプしてローリングキックを出したところにディオが勝手に突っ込んできてくらってくれて、さらに再びジャンプしてローリングキックと…連続でくらってくれることがある。



このモードにさえなれば…。

このモードを誘うにはひたすらディオを離すコト。一度離したらジャンプローリングキックでジャンプモードになっているかを確かめてみよう。これはラウンドスタート直後にも有効。ラウンドスタートしたらバックジャンプしてローリングキックを出してみよう。

ディオのダッシュ攻撃はつらいが、一度ジャンプモードにさえすれば一気に体力を減らすことができるだろう。

最後に…

さあ、ブロッケンでクリアはできたかな？前述のとおりジャンプローリングキックとハリケーンアームさえ確実に出せればクリアは間近なものとなるぞ。さあ頑張ろう。

対戦攻略

やはり、基本は「離れて闘え」

対戦もCPU戦と同じく、すべキャラーのリーチをうまく使い、相手との間合いを離して闘おう。

自分の間合いを常にキープしろ

相手によっても少しは変わるが、間合いは画面の端と端とまでいかないものの、ブロッケンの攻撃が当たるか当たらないかくらいがいいだろう。

間合いが近くなったら対CPU戦同様、立ち大キックで離したり、強力な返し技を持たない敵に対しては、バックジャンプ大キックでもいい。

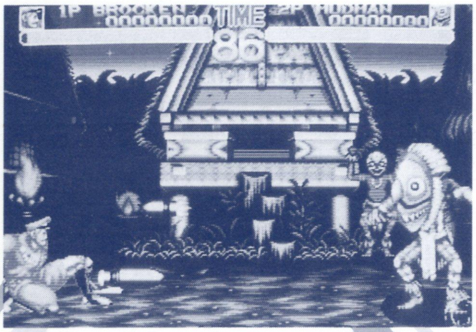
グレネードランチャー ジャーマンミサイル

ブロッケンの持つ2つの飛び道具、コレをうまく使おう。

基本的に使うのはグレネードランチャー。スライディングを持っているキャラに対しては、間合いによってジャーマンミサイルと使い分けよう。

しかし、ただミサイルを撃つだけではは返されてしまう。ソコでブロッケン最大の特徴を最大限に生かすのだ。

相手をガードの硬直によって跳ね返しづらくさせる。出す技は立ち大キック、ジャンプ大キックなど、とにかく相手のタイミングを崩してしまうのだ。



ずっとグレネードだけ撃ってたまにジャーマンを出すのもよい。

ジェットアタックを使いこなそう

ジャンプ中にAB同時押しで出すことのできるジェットアタック。まず飛行はCボタンを押すことでいつでもやめることができることを覚えてほしい。遠距離からのちょっとした移動をするときに使えるぞ。そのときの注意として、ジェットアタックを出したらすぐレバーを下に入れるコト。あまり高くとぶと着地するまでのスキが多くなるぞ。



移動のためと…。

ジェットアタックはこんなときに使える

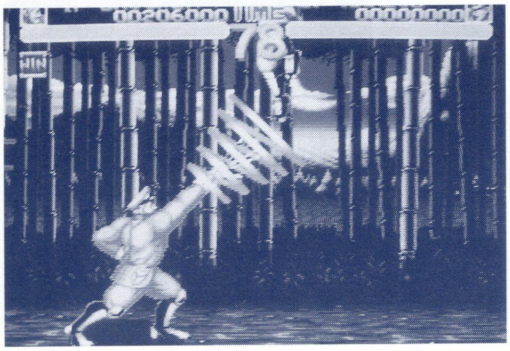
といっても使えるポイントは1つ、相手の飛び道具を先読みして出すコト。スキの大きい相手に対しては、モーションを見てからでも間に合うことがある。この場合はジェットアタックを出してから飛び道具をかわすために少し高くとび、すぐに低空に移る。

ジェットアタックはヒットすると必ず転ぶので起き上がりに攻めることも可能。ちなみにブロッケンは相手を転ばせることのできる技が必殺技。投げ、そしてこのジェットアタックしかない。通常技では相手を転ばせることのできる技はない、覚えておこう。

空中戦を制しろ

ブロッケンは空中戦が強い。というのもはやりジャンプローリングキックの強さのおかげだが…。

相手がとんだら間合いにより、ハリケーンアームか、ジャンプローリングキックを使い分けて落とすといい。



ハンゾウ・フウマに下手にハリケーンアームを出さないコト。



くすくす。もらったぁ！

最後に

とにかく相手のジャンプを封じてしまおう。すると相手は地上から近付くしかなくなるゾ。でもハンゾウ・フウマの2段ジャンプには気を付けよう。あっという間にふところにとびこまれてしまうぞ。

トルネードブリーカーはムテキだ!

マッスルパワー

担当：F-GLD

すべての敵をトルネードブリーカー３発でブッツブせ。すべての敵は筋肉ダルマにひれふすのだ。



対CPU戦攻略

トロ～イ動き、低～いジャンプ。あまり長くないリーチ。こんな弱い彼だが必殺技は強力。必殺技をうまく使っていこう。相手を転ばせる。そこからすべては始まる。

まずはトルネードブリーカーの練習

まずコレを出せなきゃ話にならない。確実に出せるようにアドバイスしよう。

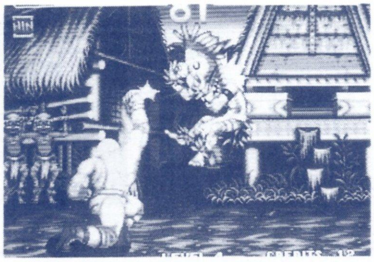
まずレバーを1回転するワケだが、レバーを上に入れたときにジャンプしてしまうが、レバーを入れてからジャンプするまでにちょっと間がある（ホントに少しの間、0・1秒くらい）のでそのスキに回してボタンを押そう。

コレさえ知っていれば恐れることなく狙っていけるだろう。

まずは基本パターンとばせて落とせ

まずしゃがみ小パンチまたは、しゃがみ小キックを連打。そして相手がとんできたところをしゃがみ大パンチ（アッパー）で落とす。しゃがみ大パンチはとても強い。とんで来た相手をほとんど落とすコトができる。

とばすまでがツライがとばしてしまえばこっちのもんだ。



落と～す。タイミングは早めでもいいぞ。

マッスルボンバーで突っ込め

必殺技の一つであるマッスルボンバー。コイツを使うのに少々コツがいる。

まず普通に出しても返されるのがオチ。てなワケで出すタイミングは次の3つのときに限られてしまう。

①相手が技を出して来るとき
②相手の起き上がり
③自分の技をガードさせた後

大のマッスルボンバーはヒットしたら相手は転ぶので、起き上がりに再びマッスルボンバーなり何かのパターンに入れるなり、お好きに…。ガ



このしゃがみパンチからボンバー。キャンセルをかけることも可能。

ードされた場合や小マッスルボンバーがヒットしたときは距離が近ければレバーをぐるぐる回して、Aボタンを連打していればガシッとトルネードブリーカーが入る。トルネードブリーカーの入らない距離ならしゃがみ小パンチを1～3発連打して再びマッスルボンバーを出そう。



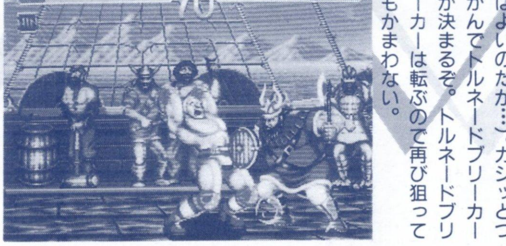
これならトルネードブリーカーが入る。

マッスルボンバーは小だとダッシュの距離が短いし、ヒットしても相手は転ばないのでできるかぎりマッスルボンバーは大で出すようにしよう。

禁断の秘技「ウォートルネード」

リョウコを除く新キャラ5人に対して使える戦法がコレ。

一度相手を転ばせて、近づいて挑発（ウォー）。そしてその挑発中にレバーをぐるぐる回して、Aボタン連打（タイミングさえ知っていればレバー1回転とAボタン1回押せばよいのだが…）。ガシッとつかんでトルネードブリーカーが決まるぞ。トルネードブリーカーは転ぶので再び狙ってもかまわない。



うお～。こんなかんじ。

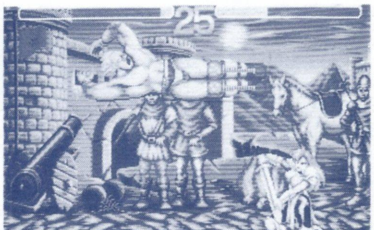
キャプテンキッドあたりは投げられてしまうが、それを防ぐには間合いを離して挑発するといい。

ちょっとヒキョウかな? スーパードロップキック投げ

旧キャラ8人に対してはこの方法が有効。

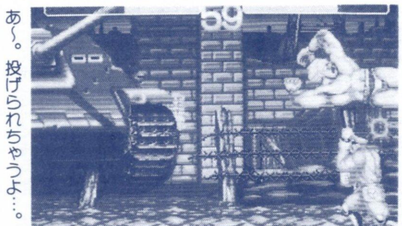
やりかたはいたって簡単。スーパードロップキックを出して相手の近くに着地して、トルネードブリーカー。先ほどと同様スーパードロップキックを出したらレバーをぐるぐる回して、ボタン連打するとラク。

スーパードロップキックは



当たらなくてもトルネードは入る。

敵との間合いによって大と小を使いわけよう。コツとしては相手の反対側に着地しないコト。投げられてしまうことが多い。ちょっと慣れるまでツライので練習しよう。



あ～。投げられちゃうよ…。

それではキャラ別攻略トルネードエジキだ

待っていれば道は見える
VSシュラ

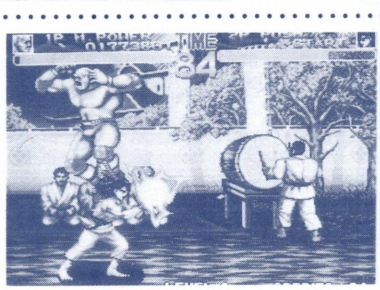
シュラは自分から向かって来るので、ダッシュパンチやダッシュアッパーのときにしゃがみ小パンチからマッスルボンバーへとつないでいこう。ダッシュ逃げパンチにはマッスルボンバーが決まるぞ。

他にも距離を離してジャンプキックを出して、シュラのダブルキックを誘って投げるという戦法があるぞ。

起き上がりにとび込もう
VSリョウコ

とにかく一度転ばそう。一度転ばせたなら起き上がりにリョウコをとび越えるようにジャンプしよう。戊殺掌を出してくるので、そのスキにトルネードブリーカーだ。

転ばせるにはやはりマッスルボンバー。そうそうリョウコのダッシュパンチやダッシュキックをガードした後にトルネードブリーカーが決まるコトを覚えておこう。



着地したらトルネード。

間合いに気を付けよう
VSキャプテン・キッド

間合いが離れているときは何もせず、近づいたら小キッ



ちょっと離れて、挑発。

ク連打。ガードされたらマッスルボンバー、とんできたらしゃがみアッパーで落とそう。

VSマッドマン
とんで来たときを落とせ

コイツはポンポンとんで来るのでジャンプパンチで落とそう。落とした後はウォーとやるなり何なりと…。

VSエリック
ボンバー勝負

コイツは足が短いので小パンチ連打からのボンバーで勝てる。トルネードブリーカーを決めてやろう。

VSマキシマム
技のスキがデカイぞ

マキシマムは技のスキが大きいのでちょっと技を出したらすぐにマッスルボンバーを入れてやろう。

VSドラゴン
スーパードロップキックで楽勝よ

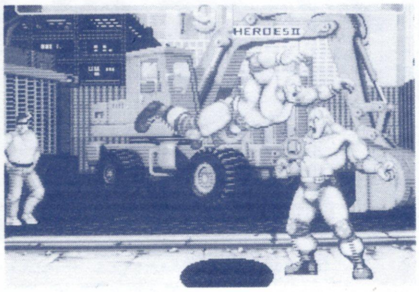
先ほどのスーパードロップキックトルネードで楽勝。間合いに気をつけよう。

VSハンゾウ&フウマ

近めでしゃがみ小パンチ連打していれば光龍破なり光輪渦斬を出して来るのでそこを投げよう。

VSマッスルパワー
自分からとび込んでゆけ

別に怖い返し技はないので、



これが決まるのだ。

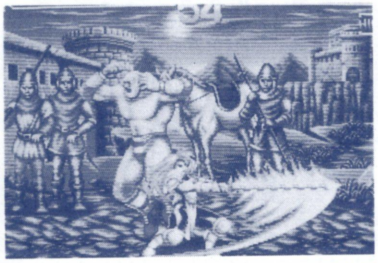
ボディプレスで突っ込んで、しゃがみ小パンチからのボンバー…と攻めていこう。

VSJ・カーン
覇極道待てばOK

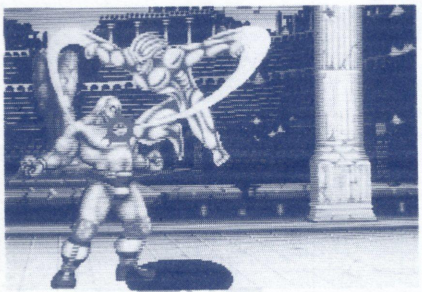
ひたすら端で待とう。あとはJ・カーンの覇極道をガードしてその跳ね返りにマッスルボンバーを当てよう。

VSジャンヌ
一度転ばせばNO1

待っていればとび込んだりジャスティスソードを出して来るのでその落ちぎわを投げる。一度転ばせたらジャンプでとび越えてみよう。フラッシュソードを出して来るのでそのスキを投げることができ



リョウコ同様この後投げる。でもたまにジャスティスが来るぞ。



ガードのアトにレバーぐるぐるボタンバシバシ。

るぞ。

VSラスプーチン

スーパードロップキックからのトルネードブリーカーでいこう。近くで垂直ジャンプ大パンチを出すだけでも勝てるのだが相当ツライだろう。

VSブロッケン
ボディプレスから

ボディプレスから小パンチボンバーでもいい。ブロッケンに対しては近づくことを考えよう。

VSネオギガス
起き上がりにボディプレス

基本的に前に書いた攻略でいい。変身するときにボディプレスで突っ込み小パンチボンバーとつなげばOK。

VSディオ
全キャラ中一番ラク?

とにかくディオの技をガードした後、近ければ必ずトルネードブリーカーが入るのでガードしたらレバーぐるぐるのボタン連打で楽だろう。

ちなみにウォートルネードも可能。

クリアは楽だゾ

マッスルボンバーとウォートルネードそしてスーパードロップキックトルネードの3つだけでクリア可能。楽勝だ。

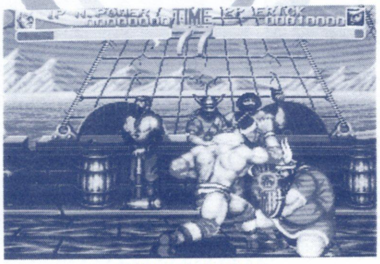
対戦攻略

マッスルパワーは弱い。とにかく弱い。ひたすら弱い。どうしようもないって感じである。とにかく頑張ろう。

まずは飛び道具の跳ね返しをマスターしろ

マッスルパワーには飛び道具がない。そのためには相手の飛び道具をほぼ確実に跳ね返せるようにしよう。

立ち状態（レバーニュートラル）からしゃがみガードにすると跳ね返し易くなることを覚えておこう。あとは練習あるのみ。



距離には気を付けて。

マッスルボンバーが基本

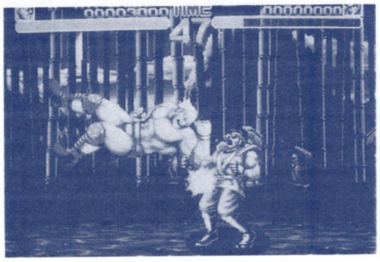
CPU戦同様、対戦でもマッスルボンバーは使えるぞ。

できるだけ相手にめり込まないようにして当てるのがコツ。めり込むと相手に投げられてしまうぞ。それじゃあ、近距離で出せないかと思うかも知れないが、そんなときはしゃがみ小パンチを連打しよう。敵との距離が離れたらキャンセルをかけてマッスルボンバー。

基本的にマッスルボンバーは小で使おう。大は当たると強いが、ガードされるとキケン、気を付けよう。

スーパードロップキックを100%活用しよう

まあ、この技もあまり使えないのだが…。相手がジャンプして来たときなんかに当てる。あと意外に出した直後の距離があるので飛び道具の先読みに使える。大だと相手が転ぶので大で出すようにしよう。



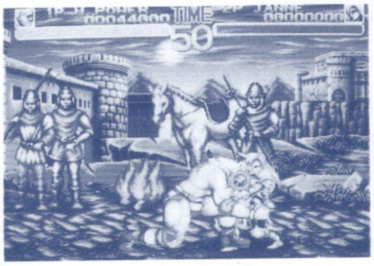
しゃがんでいると当たるゾ。

ジャンピングエルボーをマスターするのだ

ジャンプ中にレバー真下+パンチで出るこの技、当たると相手をコケさせることができるので相当強い。ジャンプしていきなり出すと、しゃがんでいる相手にも当てることができるぞ。

こーなったら最後の手段

とにかくずんずん近づいて、足払い、立ち大パンチなどで端に追い込んでしまおう。追い込んだらこっちのもん。とんで来たらしゃがみアッパーで落とす。それしかないだろう。



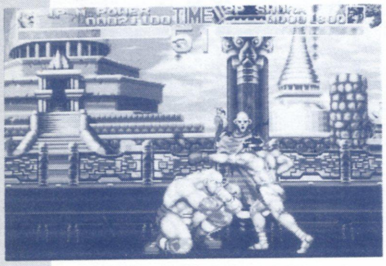
ガードさせるのだ。

さーて、トルネードブリーカーだゾ

やはりマッスルパワーといえばトルネードブリーカー。3回決まるだけで相手を地の底に沈めてしまえる。やはり立ちながらのトルネードをマスターしておこう。先ほどのマッスルボンバーも相手の投げ間合いに入らなければこっちが優先して投げることができる。でもこれは相当ムズいので見切るしかない。

とにかく普通の技で攻めていくしかない。立ち大パンチのリーチで押していくといいだろう。

とにかく相手に近づくまでが勝負。頑張ってくれたまえ。



この間合いならトルネードが入るゾ。

必殺技が使えすぎるぜ！

キャプテンキッド

C·LAN

大鮫のはめ技とスパイラルキックの使い方をマスターすればクリアも同然だ。

対CPU戦攻略

キッドの対コンピュータ戦は、比較的ラクな部類に入るだろう。使う技はほぼ限られているし、攻撃力が高いためだ。では攻略に入る前に、キッドの有効なパターンを提示しておこう。

①大鮫パターン

一回敵を倒してから、その起き上がりに大のシャークナックルを出し、敵がとぼうとするところに当て、それを繰り返す、いわば一種のハメ技。

シュラ、マッドマン、エリック、ディオに有効。

②小足→スパイラルパターン

小足払いを連打し、とばれたらスパイラルで落とすパターン。

リョウコ、ドラゴン、アッスルパワーに有効。

③しゃがみ小パンチ連打→スパイラルパターン

しゃがみ小パンチで飛び道具を誘い、そこにスパイラルを当てるパターン。スパイラルキックは飛び道具を抜けられるのだ。素早い反応が必要。

ハンゾウ、ジャンヌ、ラスプーチン、フウマに有効。

この3つのパターンを頭に入れておこう。

では、キャラ別の闘い方を見ていこう。前述の3つのパターンで大体の敵を倒すことができるぞ。

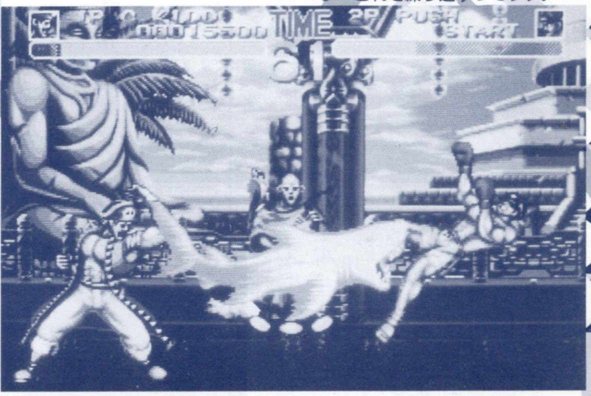
大鮫のタイミング	
ディオ	2
エリック	1
マッドマン	2＋α
シュラ	2

1回倒れるとデンデンと2回地面に落ちる。数字は1回目か2回目かを示す。＋αは一瞬おくということ。

キャラ別攻略



デンデン、ほいそこだ！



まーこれを繰り返すってワケ。

大鮫の練習だ！
VSシュラ

一回転ばせて①の大鮫パターンでハメ殺す。ダッシュ逃げパンチをガードした後にすぐ出せばヒットする。ガードされたら続けて撃てばよい。

近づかれたら大足払いなどで追い払おう。

早めの反応で迎撃しろ
VSリョウコ

②の小足→スパイラルでOK。ただし、小足を連打していると反応が遅れやすいので1回ずつ出したほうがいい。とばれたらとにかく早くスパイラルを出し、空中で当てること。くぐって投げもできる。



フンフンフン…跳べー。

相討ちが多いのが難
VSC・キッド

始まるや否やレバーを引き大パンチをポンポン出す。相討ちになったりしながらもこっちが勝つことが多いはずだ。とばれたらスパイラルだ。一応エリックに近いタイミングで大鮫ハメが可能だ。

レバ引き大パンチにかけろ。



最初だけ注意
VSマッドマン

まずバックジャンプ。いきなりとばれてもスパイラルは出ないぞ。端まで下がったらレバーを引いて待ち、とばれたらスパイラル。そして①の大鮫ハメだ。しゃがんで待つとなかなか跳んでこない。

みょーに足が白いんですけど
VSエリック

一回倒して大鮫。近づかれたら大足を出すか、ジャブで斧を振らせてスパイラルを当てるかして倒そう。大足はガードされやすい。

うまくいきゃあ一気にピヨリ
VSマキシマム

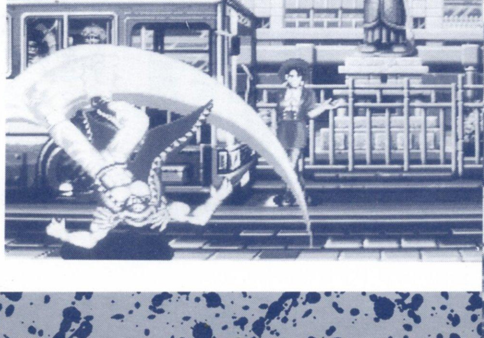
まず跳び込もう。もしアーモンドショットを撃ってくればしめたもの。大キックを当て、しゃがみ小パンチ2発から立ちパンチ連打でピヨる。もう一度これをやればもうほとんど体力はない。

普段は、対空にスパイラルのほかは基本的にスライディング待ち。スライディングをガードしたらしゃがみ小パンチ×2＋連続技、あるいは投げを狙う。投げ返しされることもあるので、投げる場合は投げ返しコマンドを。

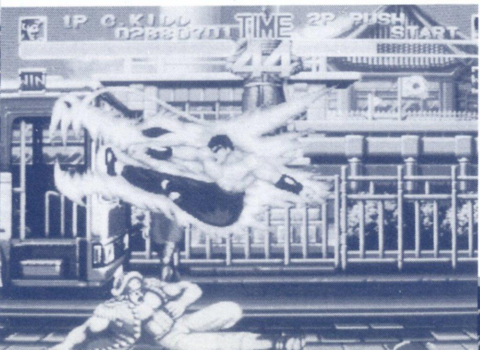
セルフディレクションを利用
VSドラゴン

②の小足→スパイラルで闘うが、スパイラルの使い方が少し違う。小足払いに反応してドラゴンはドラゴンキックで跳んでいく。そこで、左下にためた状態から、左にレバーを入れてスパイラルを出すのだ。向きが変わるため、左でためが解放されたことになることを利用している。

でもでるんだよね。



おや向こうに行っちまったあ。



姑息にじっくり待とう
VSハンゾウ&フウマ

勝つだけなら端で待つといい。そのうちとび越えていくので着地を投げよう。

ハンゾウは立ち小パンチで光輪渦斬、フウマはしゃがみ小パンチで炎龍破を一応誘えるぞ（ハンゾウは間合いを離し、フウマはパンチがギリギリスカるくらい）。また開始時くらいの間合いで③のしゃがみ小→スパイラルも可。

勝ちたい？なら待とう
VSマッスルパワー

とにかく勝ちたいなら端で待ち、マッスルボンバーやS・ドロップキックをガードして投げる。M・ボンバーはAボタンの目押しのほうがよい（C連打だとなぜか負けやすい）。

10人目にきたとき以外なら小足→スパイラルでも何とか勝てるぞ。

やはり待ちかぁ？
VSJ・カーン

やっぱりこれも待ち。端ででレバーを引いておく。そのうち覇極道がくるからガードしてスパイラルキックだ。たまに登り蹴りがくるが、そのときは着地を投げるかジャブなどで落とそう。



ここでスパイラルだ。

バシバシバシホホホに注意
VSジャンヌ

端でジャスティスソードや登り小パンチを待って投げるのが確実だが、いきなりジャンヌが投げにくる場合がある。

攻めるなら③のしゃがみ小パンチ→スパイラルがいい。ジャンヌには機械的に行ってもかまわない。スパイラルをガードされても投げはあまりしてこない。

強いっす、とにかく
VSラスプーチン

こいつは強敵。とび蹴りで攻め、空中でとり落とすか、近づいてきたところにしゃがみ小パンチ連打をし、当たらなくなったときにラスプチがファイアーを撃とうとしているならばスパイラルを出す、という2通りの方法を使いわける。倒されて、起き上がりにすぐそばにラスプチがいるときはしゃがみ小パンチ連打で追い払おう。



くるなー、あっちいけー。

肉を切らせて…
VSブロッケン

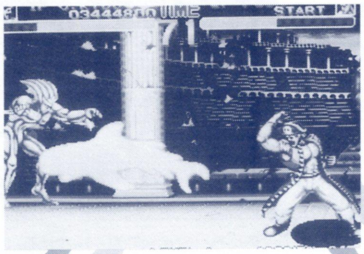
パイレーツシップを連打。もし登り蹴りをくらったら歩いていって投げ、大足払いなどで返そう。

パターン切り換え命
VSギガス

マッドマン、シュラ、エリックは待っていれば跳んでくるのでスパイラル。その他のキャラはパターン通りでよい。

まともに戦うとつらいが…
VSディオ

こいつには実は大鮫はめが使える。ジャンプしてきたらスパイラルで落として大鮫。それ以外は前述の投げを行ってからパターンにもちこもう。



ありゃ、こやつまでハマるのね。

う〜ん、海賊

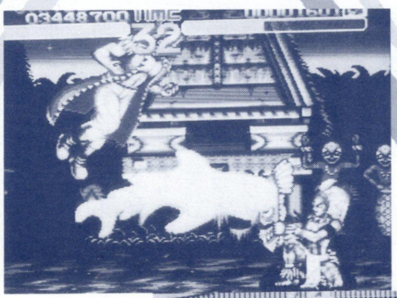
結局大鮫とスパイラルに集約されるキャプテン・キッド。ディオ戦で、投げをメインに闘わずとも勝てるのがいい。ラスプーチンには苦戦するけどそれ以外の対戦相手には、ほぼパターンが作れる。ためしに使ってみてくれたまえ。

よっしゃあ！

対戦攻略

キッドは飛び道具、対空技に恵まれ、小技の連打もきくし、と一見強そうだが、いくつか欠点がある。それは、確実な対空技であるシャークアッパー、スパイラルキックが共にため技であることだ。通常技で対空となる技がなく、シャークナックルを撃って跳ばれると困ってしまうのだ。それを補うためかどうかは知らないが、足が早く、またハイパーヤクザキックという素早く前進する技を持つ。これらを生かして、鮫や船を追いかけて、たえずしゃがみ小パンチや足払いなどで、接近して技を繰り出そう。

また、遅い鮫と同時に跳び込んでいくのもいい。タイミング的には、鮫と跳び蹴りを同時に（鮫が少し早い）ガードさせる感じだ。ハンゾウ、フウマ、ジャンヌなどの強力な対空技があるキャラには起き上がりに使おう。



そりゃあ攻めろ〜。

こんな技が…

基本的な攻め方は、遅鮫追いかけハリツキセメールだが、それだけではなかなか勝てないだろう。そこで返し技やいろんな知識が必要になってくる。技別に見ていこう

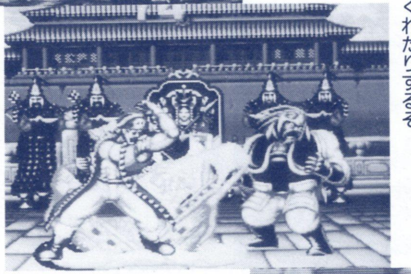
スパイラルキック

対空兵器に使うのはもちろん（相討ちはあるがシャークアッパーより確実）、それ以外にも、相手が飛び道具を撃ったらすぐに出せば硬直中に当てることが可能だ。近ければ2発当たって倒れるのでうれしい。

いきなり出すという手もあるが、ガードされるとちょっとヤバイので多用は禁物。

鮫と船

普段シャークナックルを使っていると、それに慣れてしまい、中間距離での大船が有効な技になる。船はモーションが少ないのですぐに出るのだ。直後ハイパーヤクザキックを出せば、意外にくらってくれたりするぞ。



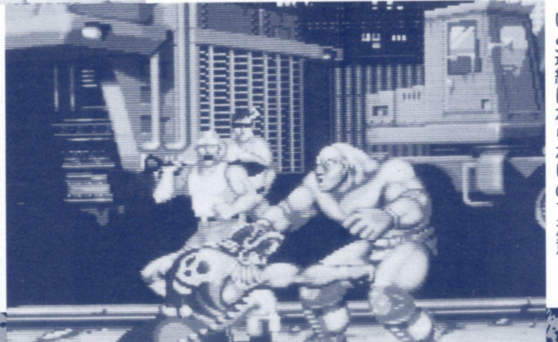
船がけっこうきくのさ。

しゃがみ小パンチ

なぜこの技が重要かというと、それはつなぎとしての役目があるためだ。

もしJ・マキシムやエリックのような、大きめのキャラに密着した状態で一発入れば、立ちパンチ連打に切り換えて連続技をたたき込める。

それ以外のキャラでも、この技から大足払いが連続技になるのだ。適当に3〜4発入れて大足につなぐ。これだけでもダメージはバカにならない。ただしきちんとつながないと連続にならないので注意。



こっから大足につなげ。

強敵多し！

現在の段階では、ハゾフマコンビ、ジャンヌ、ブロッケン、ドラゴンなどにやや不利な感がある。だがしかし、キッドは性能的には優れているので、これからどんどん強くなる可能性を秘めている。みんなもバンバンキッドを使ってガンガン強くしていこうぜ。

ゆかいな豪快バイキング

エリック

担当：E.RIK君（エリック）

嵐を呼び、津波を呼べ！巨体をふるわせて、今、バイキングエリックが闘う！



対CPU戦攻略

エリックの魅力をひとことで語るならば、その異様なまでの単純さであるといえるだろう。これがエリック最大の武器なのだ。

豪快な攻め

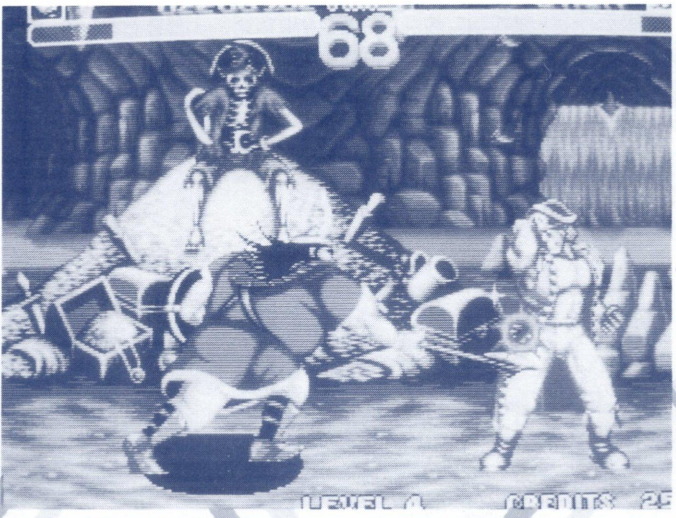
エリックの基本中の基本は、"豪快斬り"（レバーを左右に入れて大パンチ）だ。

豪快斬りの強いところは、有効範囲が異常に広く、コンピュータがその間合いの広さに対応できないところにある。

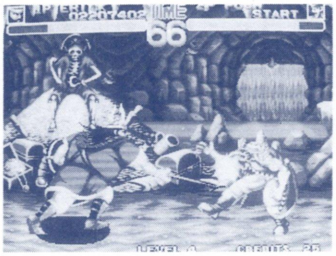
つまり、はっきりいってしまえば、豪快斬りで敵を押していくだけで対CPUなら勝ててしまうのだ。

まず、敵に豪快斬りをガードさせる。オノの先が敵の体に重なるくらいの間合いがベスト（写真参照）。

ガードが解けたら、すぐに一歩前に出てふたたび豪快斬り。すると相手は、たいがいジャンプしようとするか、何かしようとしてくらってくれるのだ。これのくり返しがこの"豪快な攻め"パターンだ。



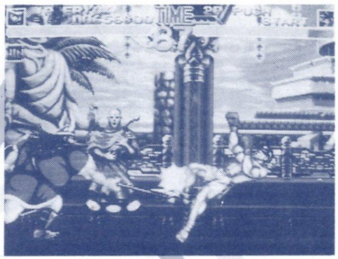
このくらいで相手にガードさせる。



ザックリ。痛そーな顔がたまらんぜ。

豪快な待ち

お次は、豪快斬りを使った待ちパターンを紹介しよう。前述の豪快パターンを、今度は後ろにさがりながらやろうというものだ。特定の敵には非常に有効。なおかつ、後ろにレバーを入れているので、敵がとんで来ても、必殺技のロングホーンが出せるというオマケつき。



またもやザックリ。こんなに簡単でいいのだろうか？

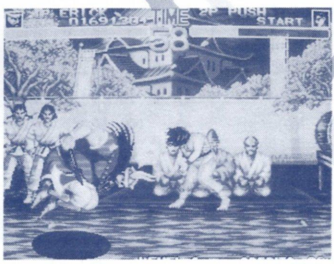
エーギルヘブリング～ロングホーン

待ち豪快パターンで、相手を転ばせたときのみ使用可能な技。ハンゾウ、フウマに最も有効だが、他のキャラにも使えるのでここで紹介しよう。

敵が転んで起き上がるときに、小のエーギルヘブリングを出す。そしてすぐにレバーを反対に引いてためを作り、敵がとんで来たならロングホーン。ロングホーンはとんで来た敵をめいっぱい引きつけてから出さないと負けるので注意。



起き上がったところに小エーギルヘブリング。



引きつけてロングホーン。

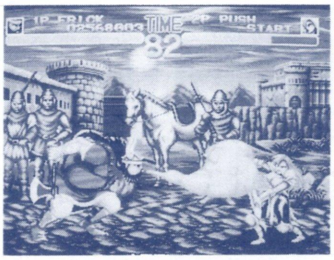
当然のごとく、敵が垂直ジャンプや跳ね返しをしてくる場合があるので、確実ではない。

ブリザードブレス押し

ブリザードブレスという技は、非常に有効範囲が広い。豪快斬りよりもさらに広いのだからオドロキだ。

そこで、相手との間合いを広くとって、ブリザードブレスを出す。悪くても相討ちになればOK。あとはブリザードブレスだけで勝てるのだ。

相手の起き上がりに、ブリザードブレスをギリギリ当たらないところで出す。すると相手は何かしようとしてくらってくれるというわけだ。マヌケなCPUに感謝しよう。



このくらいの間合いだ。覚えておこう。

以上がエリックの基本だ。エリックは離れた間合いを最も得意とし、近距離での攻防は苦手なのだ。敵に近づかれたら、なんとしてでも間合いを離そう。

キャラ別攻略

シュラ

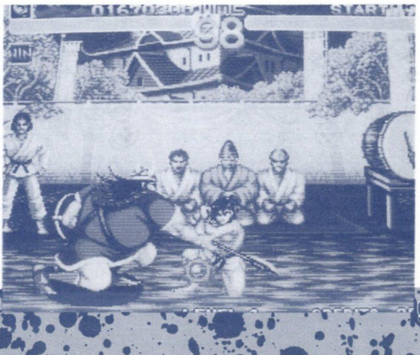
豪快な待ちが使える。豪快斬りの間合いに入った瞬間に振れば、いとも簡単に倒れるだろう。

リョウコ

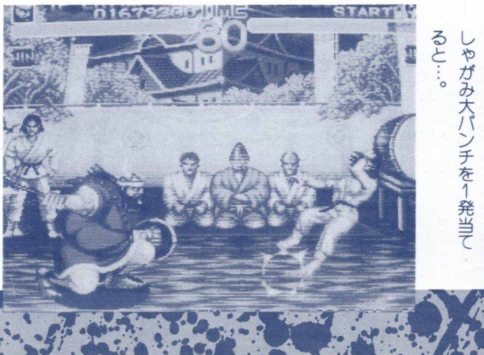
豪快な待ちを使うが、こいつに対しては、しゃがみの豪快斬り（大パンチ）を使おう。ガードされてもかまわず2回ずつくらい当てて間合いを離しながら気長に待とう。

C・キッド

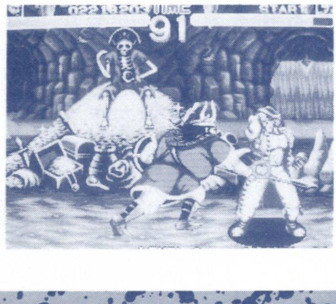
豪快な待ちでOK。シャークナックルはできるだけ跳ね返して、奴がとんで来たらロ



しゃがみ大パンチを1発当てると…。



2発めはくらってくれる場合が多い。



大パンチをガードさせて間合いを取ろう。

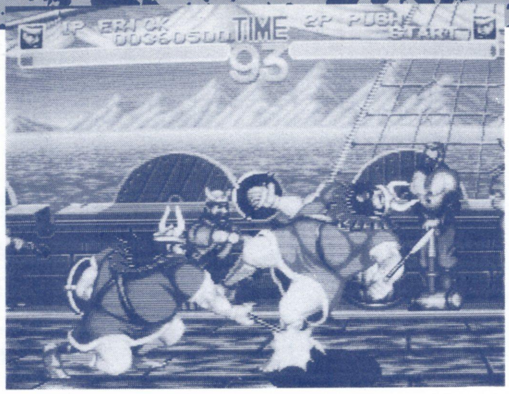
ングホーンだ。転ばせたあとは攻め豪快パターンが使える。

マッドマン

しゃがんで待ち豪快パターン。奴はとんでくることが多いので、ロングホーンを引きつけて当てよう。

エリック

初め少し待って、奴が近寄って来たら、しゃがみ大パンチで転ばせる。1回転ばせたら、あとは奴の起き上がりにしゃがみの大パンチを出せばことごとくくらってくれる。



しゃがみ豪快パターンとでも名づけようか。

マキシマム

とにかくブリザードブレスを出す。奴のアーモンドと相討ちを狙うのだ。それだけで勝てる。

ドラゴン

豪快な待ちパターン。それだけ。奴の速さにだけ気をつけよう。

ハンゾウ

豪快な待ちを使う。光龍破を出したら着地を投げる。光輪渦斬には注意。

マッスルパワー

待ち豪快パターン。突然のマッスルボンバーが怖いのでつねにオノを振ってるくらいでちょうどいい。

J・カーン

ブリザードブレス押し。スタート直後にブリザードブレスを出せばほとんどくらう。1回転ばせばもう勝ち。パーフェクトもとれる。

ジャンヌ

ブリザードブレスで押していくが、こいつは、1回転ばせたあとのブリザードブレスをなかなかくらってくれない。フラッシュソードが無敵だかなんだか知らないが、それでもめげずにブリザードブレスを連射しつづけよう。そのうちくらってくれる。気長にね。

ラスプーチン

こいつは今までのどのパターンも通用しない。

奴にはとび蹴りが有効だ。脳天めがけてとび蹴り（大）を当ててやろう。奴はとぼうとしてくらうことが多い。

ガードされたら、とりあえず大パンチで間合いを離して再びとび蹴り。唯一の強敵。

フウマ

豪快な待ち。ハンゾウとほぼ同じだが、風輪華斬が来ないぶんこちらのほうが楽。

ブロッケン

ブリザードブレス押し。奴のとび蹴りは気をつけよう。

ネオギガス

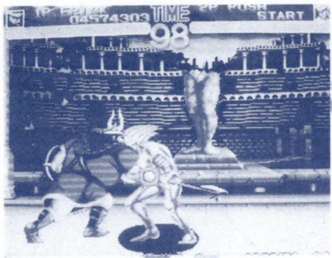
初めは何に変身するかわからないのでさがる。

そして、とんできたらロングホーン、歩いてきたら豪快斬りで転ばせる。各キャラのパターンは、基本的には変わっていないので大丈夫だ。

1回転ばせたなら、攻め豪快パターンを使おう。何に変身してもほとんどくらってくれるぞ。ただネオギガスは他のキャラと起き上がるタイミングが違いズレるので、多少の慣れが必要（変身してるぶん判定の出るのが遅れる）。

ディオ

いちおう豪快な待ちパターンで勝つことはできるが、1度つかまってしまうと、脱出



奴が寄ってきたときは、確実にガードさせたい。空振りは死。

が難しい。あと豪快斬りは、確実にガードさせるように振ること。空振りは近づかれて投げられてしまうぞ。

投げ返しパターンも可。

ビッグテイストなキャラだけどね

エリックは、覚えることが少ないので、誰でも手軽にクリアできる。

対戦攻略

ここからは対戦攻略に移りたいと思う。

中間距離を保とう

まず、エリックの特徴をよく把握しよう。

CPUのところでも紹介したように、エリックは間合いの広い攻撃が多いためか、接近戦は苦手とする。それにプラスして、攻撃のひとつひとつが大振りなのである。これはかなり不利だ。

空中戦もエリックは苦手である。ジャンプスピードが遅く、しかもジャンプ攻撃はどれをとっても下からの攻撃に弱い。

では、エリックはどんな闘いかたをしたらよいのだろうか？

基本的にジャンプは使わないのがいいだろう。相手の飛び道具はできるだけ跳ね返す。

そして、接近戦はダメなので離れて、こちらの攻撃がギリギリ届くくらいがベストだ。

戦いかた

豪快斬り、ブリザードブレス、ロングホーン、エーギルヘブリングが、比較的使える技だ。これらの技を組み合わせて闘うのが基本。

例えば…

○豪快斬りをガードさせてから豪快斬り
○豪快斬りをガードさせてからブリザードブレス
○エーギルヘブリングをガードさせてからブリザードブレス
○エーギルヘブリングをガードさせてから豪快斬り

などが挙げられる。ほかにもバリエーションを考えてみよう。ロングホーンは、相手が飛び道具をとんで来たときや、接近戦での打開策として利用しよう。起き上がりに出せば、ほとんどの攻撃を返せる。ただ、ロングホーンはガードされてしまうとそれまでなので注意。

連続技

技が大振りなエリックにも、強力な連続技は存在する。お手軽なのを2つ紹介しよう。

お手軽2段

立ち大キック→立ち（しゃがみ）大パンチ。相手がしゃがんでるときはしゃがみ大パンチを使おう。

お手軽3段

立ち大キック（近距離）→立ち大キック（遠距離）→立ち大パンチ（レバー左右）。

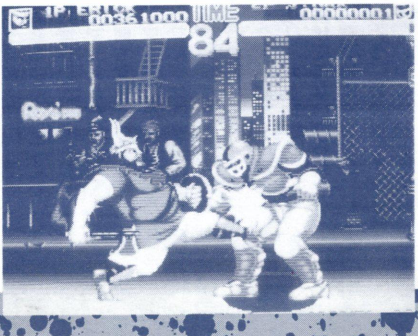
初めの大キックの間合いが微妙だが、入ればでかい大技。2発めの大キックが遠距離の大キックにならないと入らないのだ。



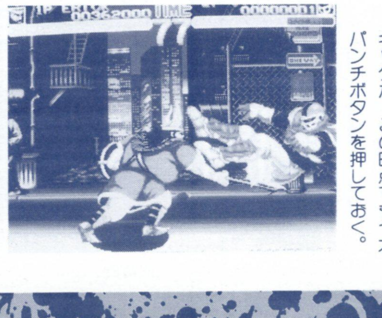
まず、密着した状態からほんの少し（1〜2ドットくらい）離れた位置から…。



立ち大キック。すぐにつぎの大キックの準備をして…。



もう1発。今度は遠距離の大キックだ。この時点でもう大パンチボタンを押しておく。



最後に豪快斬りが決まって3段完成。お手軽でしょ？

どちらの連続技も、敵の起き上がりに重ねておくのが有効な技だ。

人気キャラに負けんなよ。

エリックは、お世辞にも人気キャラとはいえない。ちょっと大味なのも、あんまりいただけない。

でも、でもだよ。そんな奴だからこそ使ってやりたいと思うのが人情ってもんじゃあないでしょうか？エリックの勝ちゼリフは、実はすごくカッコイイこといってるし、決して笑いを取るキャラじゃあない。

せめて、エリックのことを嫌いにはならないでほしい。

最近の柔道家は強くてカワイイな～

リョウコ

担当：MOMO

最近嫌われはじめたリョウコちゃん。なんで、そんなにイジメるの？そりゃあ対戦では極悪だけどさあ…。



対CPU戦攻略

さて、本誌のほうでは「クリアしにくい」とか書いてしまったが、やってみると案外…いけるね。でも、クリアするにはそれなりの苦労があるの。

この技さえ出れば…二段背負い投げ！

まあ、これから攻略法を書いていくのだが、二段背負い投げ、この技だけでも完璧に出せるようにしてほしい。

この技が出せないと、まずクリアは無理。逆に言うと、この技さえ出ればクリアできるってこと。ファイトー！

これ…使えるねえ～攻略パターン

これから先の各キャラ別攻略で、ジャンプ大キックで攻めるパターンがいくつかあるが、もし大キックが入ったら二段背負い投げか、大足払いを入れよう。

当然、二段背負い投げのほうがいいが、自信がなければ大足払いでいいだろう。

それと、1人目のCPUはパターン通りに動いてくれないことが多い。しかし、1人目なので案外ジャンプキックだけで勝てたりする。

では、各キャラの攻略だ。

VSシュラ
楽勝パターン発見

まず、できるだけはなれて垂直ジャンプ小キックをひたすら出す。すると、ダブルキックを出してくるので着地を二段背負い投げで投げる。



おっ、ダブルキック出しましたね…。

ただし1人目には通用しないパターン。

VSリョウコ
意外と強敵だった

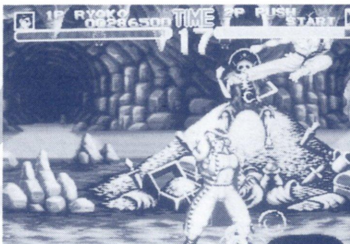
スライディングやダッシュパンチなどはガードして二段背負い投げ。これは当然。

あとはバックジャンプ大キックを画面端で出すだけ。もし入ったら二段背負い投げ。

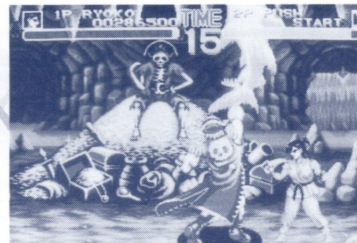
VSキャプテンキッド
めくりさえ覚えれば…

まず、後ろにさがりキッドが近づいてくるのを待とう。近づいて来たら、三角とび大キックでまずめくる。

ガードをしたら、バックジャンプ大キックをすぐに出そう。すると、シャークアッパーを出してくれるので、二段背負い投げ。



まず、めくって、逃げ蹴り出すと…。



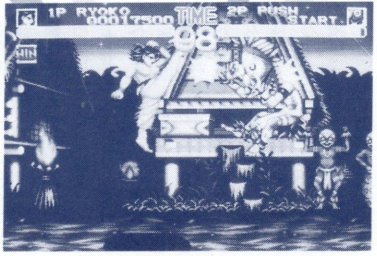
ほらシャークアッパー。

倒れたら、キッドに近づき起き上がる直前にバックジャンプ大キックを出せば、またシャークアッパーを出してくれるぞ。

最初のめくりをガードしなかったら、足払いで転ばそう。後は同じだ。これも1人目には無理。

VSマッドマン
スライディングを使おう

まず、ジャンプしてくるのを待ち、ジャンプしたら小のダッシュジャンプキック（AB同時）で落とす。



ダッシュジャンプで落として…。



逃げ蹴りやると…。



垂直ジャンプするよ。そこにスライディングだ。

そして、着地と同時にバックジャンプ大キック。するとマッドマンは垂直ジャンプ攻撃をするので、そこにすかさずスライディングを入れる。

倒れているマッドマンに近づき、起き上がる直前にバックジャンプ大キックを出せば同じことの繰り返し。

VSエリック
2回ガードがポイント

とりあえず、後ろにさがり立ち小キックを連打する。するとエリックは近づこうとするが、全部立ち小キックで止めてしまう。

やがて、ジャンプしてくるのでガード。着地した後、2回攻撃を出すのでそれもガードする。すると近づいてくるので二段背負い投げで投げる。

たまに、着地の後の攻撃が3回のときもあるので注意。

VSマキシマム
勇気を持ってジャンプ！

ラウンドの最初にまず、ジャンプ大キックでとびこもう。たいてい、アーモンドクラッシュを撃ってくるので、くらってくれる。そうしたら二段背負い投げを忘れない。

後は、正面からジャンプ大キックでとびこみ、ガードされたらバックジャンプ大キックを出す。するとマキシマムはスライディングを出すが、目の前で止まるので、二段背負い投げで投げる。

VSドラゴン
気をぬくとやられるよ…

小足払いを連打しているとドラゴンキックを出してくるので、着地を二段背負いで投げるか、大足払いで転ばす。

VSハンゾウ
要はくぐって二段投げ

まず、小足払いを出しているとジャンプでとびこそうとしてくるので、そこをくぐって二段背負い投げ。たまに、光龍破を出してくるので、それも投げる。



小足払い出してると…とび越そうとするぞ。



はい、二段背負い投げ！

2回、二段背負い投げで投げるとモードが変わるので、小足払いから、しゃがみ小パンチに変えよう。すると、光龍破をよく出してくるので二段背負い投げて終わり。

VSマッスルパワー
相討ち覚悟で行う

マッスルボンバー、超ドロップキックはガードして二段背負い投げ。

ほかは、三角ジャンプ大キックが有効な手段だ。

VSJ・カーン
投げにこないから安心

画面端までさがり、じっと待とう。近づいて色々と技を出してくるが、小足払い以外

の攻撃には手を出さないほうがいいだろう。小足払いがきたら、大足払いを出せば当たってくれるぞ。
あと、猛虎覇極道をガードしてすぐにスライディングを出せば当たるぞ。

VSジャンヌ
ヒロインの座を賭ける

三角とび大キックでなんとかなる。
ジャスティスソードも、ほとんど当たらないので着地を投げてしまおう。

VSラスプーチン
簡単に倒せるぞ

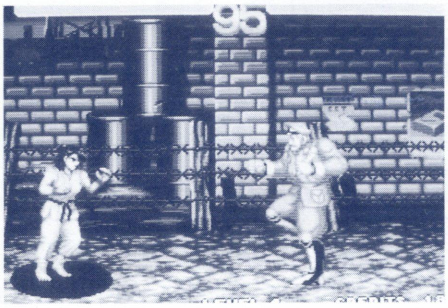
とにかく、近づいて垂直ジャンプ大キック。これだけでいいのだ。タイミングさえつかめばOK。

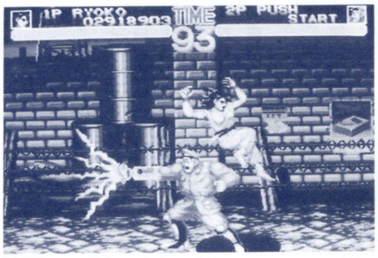
VSフウマ
忍者はしょせん忍者

しゃがみ小パンチを連打していると、炎龍破を出してくるので、着地を二段背負い投げ。これだけだ。

VSブロッケン
距離を間違うと…

ブロッケンに対しては、中間距離でダッシュジャンプ小キックでとびこせば、反対側にスパークサンダーを出すので、そこを二段背負い投げ。


この距離から出せば…。



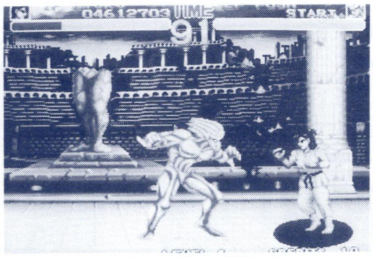
はい、出ました。

VSネオ・ギガス
いままでどおりに闘え

特にいうことはない。ただ、リョウコに変身するとダッシュ攻撃をよくしてくるので楽かもしれない。

VSディオ
半分は運、残りは実力

まず、後ろにさがり、二段背負い投げギリギリの間合いになったら投げる。



これがギリギリの間合い！

はっきりいって、これしかない。もし、歩いて近づいてこないで、ジャンプなどされると勝てないだろう。
歩いて近づいてくるのを待つのみだ。
はっきりいって、ディオ以外には、まず負けないと思う。ディオだけ運がからむのがつらいところ（でも一番パターンになってるかも…）。

対戦攻略

飛び道具がない分、不利かと思われるが、いやいやリョウコは強いですよ。
二段背負い投げや空中巴二段投げなどは、体力を三分の一減らすほどの威力をもっているのが強い。
リョウコはカワイイ半面、対戦では悪魔的な闘いかたのできるキャラクターだ。その魅力をたっぷり教えましょう。

使える技といえば…

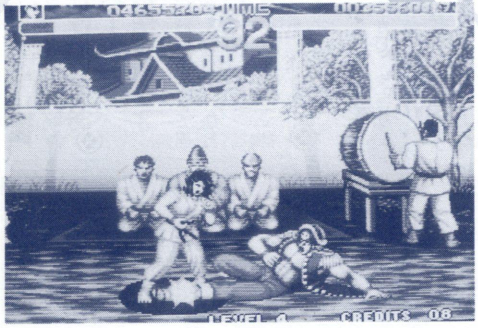
とにかく強いのが二段背負い投げ。間合いの広さが強味だ。相手のスキをついてガンガン投げにいこう。
スライディングも強い技だ。飛び道具の下をくぐって攻撃できるし、二段背負い投げと併用して使えばさらに極悪だ。
スライディングをガードさせてからの二段背負い投げを返すのは、不可能に近い。しかし、対戦で使いすぎるときらわれるぞ。
戌殺掌などは、相手の起き上がりに重ねておくのがいいだろう。他ではあまり使い道がない技だ。
ダッシュジャンプキックなどは、対空兵器にもなるし、奇襲攻撃としても使えるぞ。



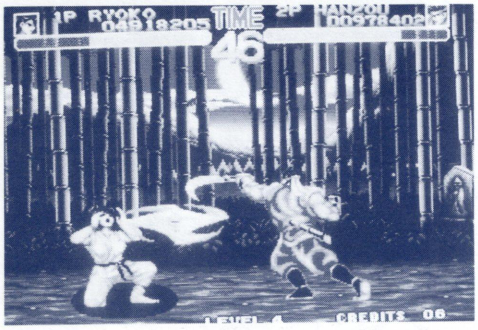
これが一番の使い方。

待たれると、とっても弱いのよ～

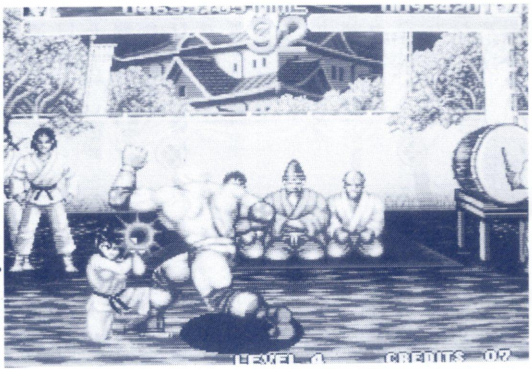
とにかく、待ちに弱い。キッドなどに、小足払いを出されているだけで、リョウコは、とびこむしかないのだ。
ジンギスカンも同じだ。しゃがみ小パンチだけで待たれると、とてもいやなキャラだ。
ほかには、エリックやマキシマムなども意外と強敵だ。それは、飛び道具が下に出るからだ。うかつにスライディングを出すとやられてしまうぞ。
シュラやドラゴンなどとは互角に闘うことができるぞ。飛び道具がないだけに、やりやすい相手だ。
飛び道具はないが、マッスルパワーはいやな相手だ。一度ペースを取られると、反撃できないまま終わることが多い。
ラスプーチンやジャンヌもいやな相手だ。
２人とも能力的に強いので、どの技が特にいやというわけではなく、あのキャラが強いのだ。どちらも、スライディングからの奇襲しかない。
ブロッケンにはそこそこ闘える。ただ、ジャーマンミサイルが怖い。それ以外はとくにないので安心。
意外といやな相手と思われやすいハンゾウ、フウマにも闘いやすいぞ。
スライディングでガンガン攻め、二段背負い投げでバンバン投げる。
怖いのはダブル烈光斬（烈風斬）だけだ。後はフェイントにひっかからなければ…。
ほかに、相手の起き上がりを二段背負い投げで投げるという極悪技が一時期あったが、逆に簡単に投げられてしまうことが判明した。でもこれはズイル技だよね…。



それだけはやめて！



あう。くぐれない…。



ガードしたら二段は対CPUと同じ。

キ～ック、キ～ック、キックの鬼だぁ～

シュラ



担当：DON

シュラは一見使いにくそうだがコツをつかめば君もすぐにディオまでいけるぞ。

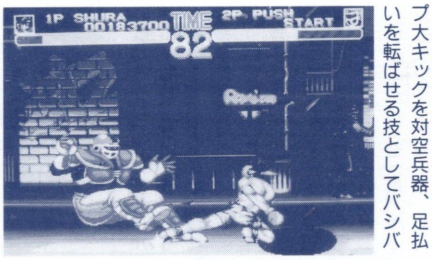
対CPU戦攻略

シュラを使ったことのある人はだれでもまず彼の必殺技がことごとく返されてしまうのに怒りを感じたことだろう。しかし、必殺技が出せれば勝てるゲームじゃないので、今一度基本に返ってみようじゃないか。

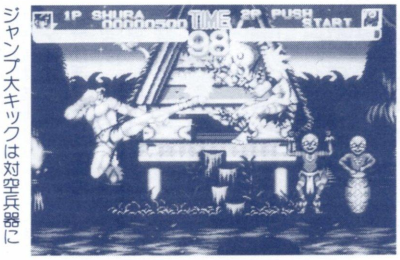
CPU戦のためのシュラの特徴

シュラの長所は、とにかく長い足が見た目通り強いことがいえる。やられ判定が小さく、攻撃判定が足の先まであるのだ。

ただ立ち大キック（ハイキック）だけはやられ判定が大きく使いにくい、注意しよう。それさえわかってればジャンプ大キックを対空兵器、足払いを転ばせる技としてバシバシ使っていけるぞ。



こいつぁ強いぜ大足払い。



ジャンプ大キックは対空兵器に使える。

シュラの必殺技は使えるのか？

まず結論をいってしまうと、「使えないことはないが使うことができない場面が多い」ということになる。では、各技ごとにどんな時使えないか説明していこう。ちなみに対戦での使用価値はまた変わってくるので注意すること。

真空とび膝蹴り

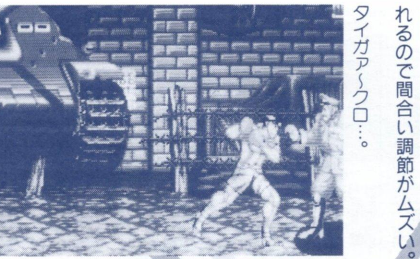
この技はけっこう使える。CPUはこの技の降りぎわが無防備だということに気づいてないようだ。でもマッドマンぐらいにしか使わない。

空中二段回し蹴り

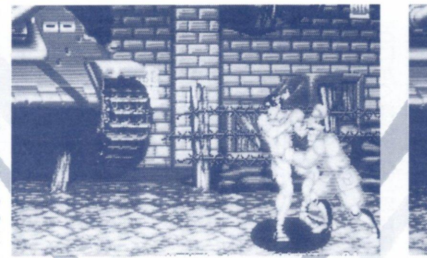
この技は対空兵器としても使えない。対CPU戦で使っちゃダメだ。

タイガーファング&タイガークロー（ダッシュ技）

これらは技が出たところで当てる分には問題ないが、技が出きる前にCPUに投げられるので間合い調節がムズい。



タイガァ～クロ…。



ありゃりゃ?投げられちゃったのね～。

タイガーパンチ

小タイガーパンチなら少しは使えるがこれまたダッシュ中につかまれるので（投げ返しは効かない）使えない。

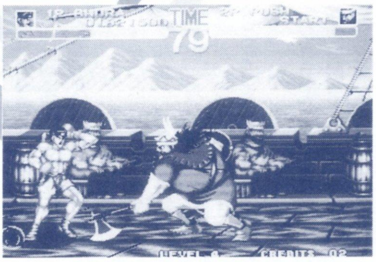
なお、必殺技ではないがレバーを後ろ方向に2回入れると出るスウェーバックは間合いをあけたい時便利だ。

これだけやりゃあ勝てる！基本戦法1・2・3

ここではCPUに対して有効な攻め方を3つ示す。なお、ここに示す攻略パターンは後々のキャラ別攻略では、番号で表しているのでよ～く読んでほしい。

①立ち小技すかし→大足払いパターン

その名の通り相手の近く（大足払いがぎりぎり当たる間合いがベスト）で小技を空振りして相手のアクションを誘って大足払いを出す。新キャラに有効。



技をさそえ！

②タイガークロー→大足払いパターン

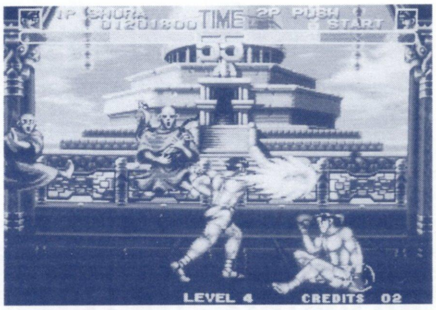
タイガークロー（ダッシュストレート）をガードさせて大足払いを出す。大足払いの他に小足払いや真空とび膝蹴りなどバリエーション豊かな攻めが可能なパターン、旧キャラに有効。

③とびこみ&逃げ蹴りパターン

その名の通りジャンプ大キックを使いながらの攻めと守りを臨機応変に行っていくパターン。ちょっと状況判断に迷うとヤバいパターンだが基本的に着地後の大足払いのほうが当たりやすいパターンなので誰でもできるぞ。

ちなみに相手のすぐそばに着地した時は、小足×2→大足払いを狙おう。

これらの技を組み合わせていけばCPUなんてこわかあないぞ。



相手が起きあがる瞬間にこうなるのがベスト。でも対戦ではやるなよ！

大足払いにだけ気をつけろ
シュラ

少し遠い間合いで立ち小キック連打が基本パターン①、CPUは小パンチか大足払いを出そうとするがこちらが勝つ。間合いが近いと大足払いがこわいぞ。

とび蹴りを確実にガードだ
リョウコ

画面端で逃げ蹴りをし続けるかこちらの大足払いが当たる間合いで立ち大キック→大足払いをするだけ。

余裕でパーフェクト
キャプテンキッド

立ち小キック連打でとんできたらしゃがみ大パンチ。垂直ジャンプ大キックでシャークアッパーを出させて投げるのもグー。



はい1万点もらいね♡

自殺行為をしてくれるぞ
マッドマン

常に間合いをはなしておいて（スタート時がベスト）とんできたら真空とび膝蹴りを早めに出せば上り、下りともに当たる。その後はスウェーバックして再びとぶのを待つ。

斧を振らせてサクッとね
エリック

近い間合いで基本パターン①だけでOK、たま～にしゃがみの斧がくることも…。基本パターン③でもいけるぞ。

大足重ねりゃ余裕よ！
マキシマム

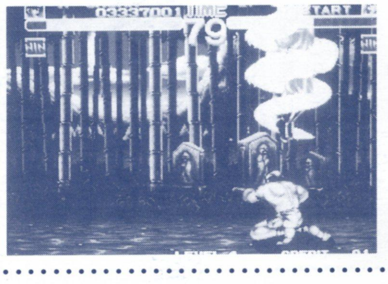
大足で一度ころばせて、後は起き上がる所に少し遅めの大足払いで連続してダウンさせられるぞ。

奇声のぶつかり合い？
ドラゴン

基本パターン③を中心に攻めていこう。ひたすら大足払いを出して粘るパターンもあるぞ。

実はラクショ!!
ハンゾウ

基本パターン②で攻める。奴はこちらをとびこえるか光龍破を出すのでそこを投げて再びタイガークローだ。



はいはい蹴るなり投げるなりご自由にね。

力だけのバカは頭で…
マッスルパワー

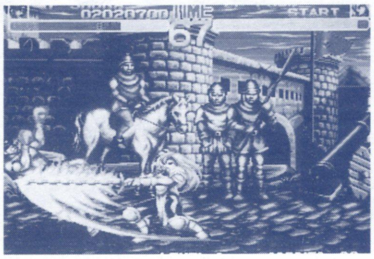
基本パターン③でOK、大足払いを当たらないようにして空振りさせてやると奴の攻めを半分封じることもできる。

覇極道には要注意
J・カーン

こいつも基本パターン②のみ、何もおそれることはない。

最大最悪のライバルその①
ジャンヌ

もういや、一番会いたくない女だ。一度転ばせてから起き上がりに相手をとびこしてフラッシュソードを出させりや楽勝だがそうそう転んでくれない。



この返し技がコンピュータはキレてる…。

普通にやるならとにかく攻めよう。待ったらアウトだぞ。

最大最悪のライバルその②
ラスプーチン

こいつもツライ、一応基本②の変型で（大足払いの前に小足払いを出す）攻めるのだが、ダッシュのつかみに注意しよう。

攻めさせないだけだぜ
フウマ

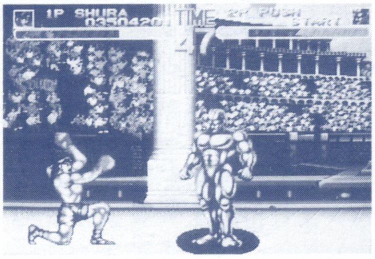
ハンゾウと全く同じ。パーフェクトはイタダキ。

ジャーマンミサイルが怖い
ブロッケン

ラスプーチンと同様の攻め方でOK。ミサイルを出そうとしてくらってくれるぞ。

シュラにさえならなきゃ…
ネオギガス

各キャラに対応して攻めるだけ、キッドになればラッキーだ。



誰になろうが楽勝よ、ヘイッ。

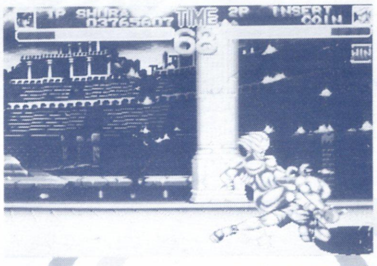
飛びモードがこわ〜い！
ディオ

まともにやるならジャンプ大キックをすからせて大足払いでころばせる。でもツライ。奴のスライディングは2発目が当たる前に投げてやろう。

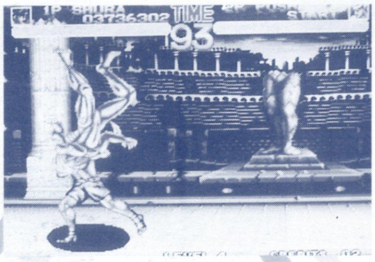
投げ返しOKな人ならば投げてるほうがラク。歩いてきたところをガシッとつかんで投げ返されても逆にまた投げれば7回目には必ず勝てるのだ。これだけでもパーフェクトをとれるぞ。

最後に…

ちょっと強引だったかなぁ、でもジャンヌさえ出なきゃ100%クリアはできる。保証する。



スライディングにも勝てるぜ大足払い。



投げ〜る、投げ〜る。コツがちょいムズ。

対戦攻略

シュラの長所、それはとにかく足技のリーチの長さにつきる。対戦においてもやはりその長所を生かして闘うことが大切だ。

基本的には飛び道具を使う敵に対しては、はね返しをバリバリ使っていこう。うかつにとびこむと対空兵器のえじきになる。安易なとびこみは絶対ダメだ。

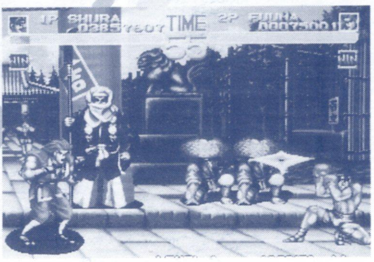
では足払いはどう使う?とくる。当然近よらなければ足払いは意味をなさないのだがここはダッシュで近づくのだ。ここでムエタイの奥技はね返しをやってもタメ技OK法をさずけよう。

ムエタイの秘技の数々

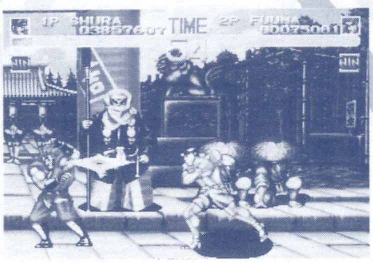
これは前作でもあったタメ持続技を使う。ためた状態からレバーを小きざみに前→後→前→後と入れてもためは持続しているのだ。さらに小きざみに防御しているのではね返しテクを容易に行える。そこからタイガークローで近づいていきなり足払いなどの奇策をしかけられる。

さらにためた状態から小のタイガーパンチ（ダッシュ逃げパンチ）→タイガークローやタイガーパンチで相手を反応させてとんだところを真空とび膝蹴りで迎え撃つ、という戦法もとれる。

連続技もキチンとあるぞ。簡単かつ強力な連続技はジャンプ大キック→小足払い×2→大足払いがオススメ。必殺技をからめた連続技はあまり考えないほうがいい。キャンセル技もあまり考えないでいいぞ（あまり有効性がないしね）。



飛び道具をはね返して…。



おりゃ!!攻めに転じろ。



小技の連続技を使った5段も強いがやりにくいんだよね。

シュラの好きなキャラ イヤ〜なキャラは…

当然ながらハンゾウ、フウマはかなりイヤな敵である。飛び道具はともかく二段ジャンプでフェイントをかまされるとかなりつらい。ジャンヌはさらにひどい相性でとびこまれて1発でも当てられたらそのままバンバンフラッシュソード！ってなことになる。

飛び道具を持った敵はすべてツライが、ラスプーチンとマッドマンだけは五分にわたりあえる。ラスプーチンはとにかく立ち小キックで押しまくる（少しでもはなされるとツライ）。そしてマッドマンは遠間からのとびこみに弱い、どんどん攻めてやろう。

ジンギスカンやリョウコにはそこそこの勝負ができるがやはり全キャラを通じてつらい相手が多い。カモといえるのは、J・カーンぐらいだ。



コンピュータも対戦もイヤな相手のねーちゃん。ちなみにエリックも実は天敵。

総評…シュラの地位は?

結論からいくとやはりトップはとても狙えない。まあ中の上、あたりかな?って感じ。

これはまだ入荷してから間もないことも要因の一つだから、今後ひっくり返ることがあるかも（現在5月3日）。

とにかく小、大の足払いをうまく使って体力をジリジリ削っていき、スキあらば連続技をたたきこむ。シュラの闘いはまだ始まったばかり。精進あるのみだ。

精霊の力の前に敵はいない

マッドマン



担当：F-GLD

何に使うかよくわからんデカイ仮面、武器にしたら異様に強いゾ。

対CPU戦攻略

まずは対CPU戦、意外と楽かナ？

異様な動き、怪しい攻撃、そして極めつきのへ～んな踊り。見た目は変で使ってみてもやはりオカシイ。ちょっと慣れるまで時間がかかるが、使いこなせればクリアは楽。まずは変な動きに慣れよう。

闘いの前にマッドマンのクセを覚えておこう

使ったことのある諸君たちは気付いたと思うが、マッドマンの技は実に多彩。近距離or遠距離、レバーをニュートラル（中立）or左右に入れる、などで色々と技が変わってしまう。スペースの都合上、すべてを載せることはできないので君たち自身で研究してみてくれ。

パターンさえ覚えりゃ楽勝、バリエーションを考えよう

まずは後述のパターンを覚える。さすれば君は悪の化身「ディオ」を倒すことができるであろう…てなワケで次に書いてあるパターンを何も聞かずに覚えてくれ。

前半はコレで楽勝 究極のMJパターン

マッドマンの特殊なパターンがコレ。やり方はいたってカンタン。まずマッドジャイロを出してその後に進み精霊アタック（敵と離れてレバー左右で大パンチ）を当てるというもの。特定キャラは中間距離でマッドジャイロを出されると立ち小パンチを連打してくれるぞ。あとはその連打中に精霊をブチ当てる。アトはその繰り返しで最後まで殺してあげましょう。

問題はパターンに持っていくまで。相手を転ばせて起き上がりにマッドジャイロを出しておいたり、一度、進み精霊アタックをガードさせるなどをしてパターンに入れてしまおう。

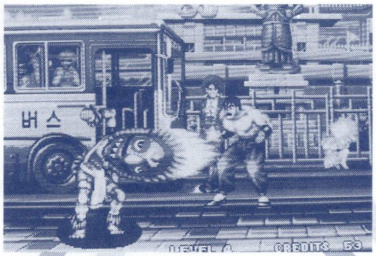


ほ～ら、パンチ連打を始めたあ。

飛ばせてバチン、マッド黄金パターン

やはりマッドマンも飛び道具を持っているワケだから、他のキャラ同様黄金パターンが使えるぞ。でも他のキャラよりちょっとやりづらいがまあ仕方ないだろう。

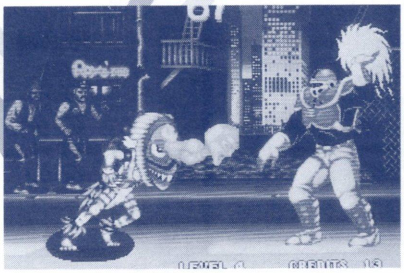
まず飛ばせるのはモチロン、マッドマンアタック。返す技は基本的にサイド仮面ヘッドバッド（敵と離れてレバーニュートラルで大パンチ）。他にも敵との距離により至近距離なら早めの仮面アッパー（しゃがみ大パンチ）、遠距離なら超早めの進み精霊アタックで返そう。



とんできたところをバチンと気持ちいいー。

とにかく突っ張れゴリ押しパターン

ただ単にずーっと進み精霊アタックを出すだけ。意外と前半戦などではコレだけで勝ってるコトもある（でもたいていはガードされてしまうのだが…）。他にも相手を端に追いこみたいときなんかに使える。あまり利用価値はないが相手の動きを封じることもできるので覚えておこう。



コレだけでマキシマムはまってくれるコトがある。

とにかく相手にひっ付け仮面たたきパターン

特定キャラに対して異様な力を発揮するのがこのパターン。とにかく敵の近くでジャンプ仮面たたき（垂直ジャンプ大パンチ）を出す。距離が少しでも離れたなら斜めジャンプで追って仮面プレス（大パンチ）。とにかく相手にひっ付いて離れるな。

とにかく相手を離すノダ

以上がマッドマンの基本的なパターンだが、敵を一度離さないと使えないパターンがある…てなワケで相手を離すには…一番イイのが相手を転ばすコト、そこでしゃがみ小パンチからのサイド仮面ヘッドバッドを使うことをオススメする。当たれば相手は転ぶし、ガードされても相手と距離を離せる。あとはもうパターンに入れるだけだ。

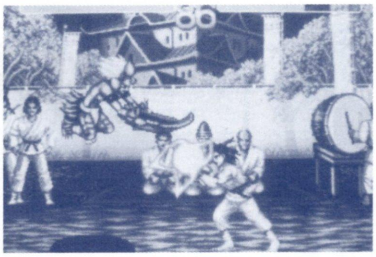
それではキャラ別に攻略していこう。

VSシュラ
ジャイロ2回で楽勝

MJパターンでOKなのだがシュラは小パンチ連打が早く終わるのでタイミングをずらすためにマッドジャイロを2回連続で出そう。これで精霊アタックがヒットしてくれるぞ。

VSリョウコ
何も考えず仮面たたき

基本的に仮面たたきパターンでいく。でもリョウコは空中戦はあまり強くないのでただ単にずーっと垂直ジャンプ大パンチだけでもすんなり勝てる。



ホイホイと何も考えずに…。

VSキャプテンキッド
近づいて投げてみよう

MJパターンにはまってくれる。しかし、それだけじゃあ面白くないのでマッドジャイロから少し歩いてマッドジャイロと繰り返してキッドにシャークアッパーを出させよう。アトはシャークアッパーのスキに投げるなり何なりと…。

VSマッドマン
ホンモノの力を見よ

MJパターンでOK。でも敵の起き上がりとパンチ連打のちょっと後にマッドジャイロを出してみよう。意外と当たりに来てくれるぞ。

VSエリック
基本を守れ

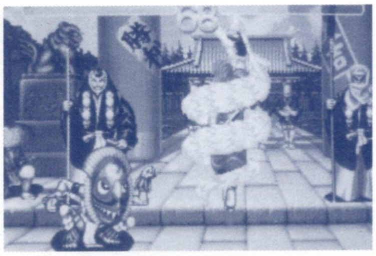
MJパターンでOKっス。…以上

VSマキシマム
でかい図体は足元がお留守

コイツもMJパターンでいい。でも相手が画面端でなければ進み精霊アタックをスライディングにしたほうがいいだろう。

VSドラゴン
相手に近寄らせるな

黄金パターンでOK。ドラゴンはスピードが早いので追いこまれる前にパターンに入れてしまおう。



踊りでもするかいの～。

待ちも戦法の一つ
VSハンゾウ&フウマ

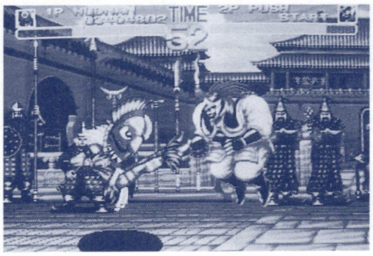
二段ジャンプに気を付けて黄金パターン。他にも近距離では烈光（風）斬に気を付けてしゃがみ小パンチ連打。光龍破や光輪渦斬などを出してくることがあるぞ。とび越されたなら投げよう。

意外とツラ〜イ
VSマッスルパワー

基本は黄金パターン。マッスルパワーはスピードが遅いので遠いときは進み精霊アタックで落とそう（タイミングはシビア…）。

待てば楽勝なのだが
VSJ・カーン

マッスルパワー同様、進み精霊アタックでの黄金パターン。必ず勝つなら画面端で待ち、覇極道をガードしてダッシュ両足キック（レバー左右



覇極道のはね返りにと…ダッシュキーーック。

の大キック）を当てるだけで逃げ切れる。

黄金パターンは女王様を起える
VSジャンヌ

黄金パターンで楽勝。近くに寄られるとスゴク嫌な敵なので気を付けよう。

ひっ付け、ひっ付け
VSラスプーチン

とにかく仮面たたきパターンでいこう。コサックキック



これくらい間を置かないとくらい投げをされてしまうぞ。

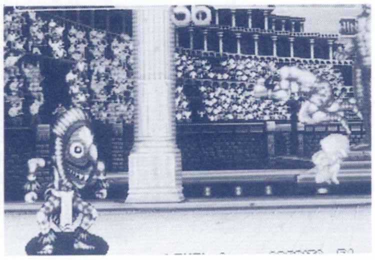
やアクセルスピンに負けないよう仮面たたきは早めに出しておくこと。

近寄りゃザコ
VSブロッケン

ダメージ覚悟の黄金パターンでもよいが、ラスプーチン同様仮面たたきパターンのほうが楽。いきなり来るジェットアタック（飛行）には注意。

MJパターンでOKよ
VSネオギガス

ネオギガスはたいてい新キャラ6人に変身するので「ゴボゴボ」と変わる瞬間にマッドジャイロを出そう。リョウ

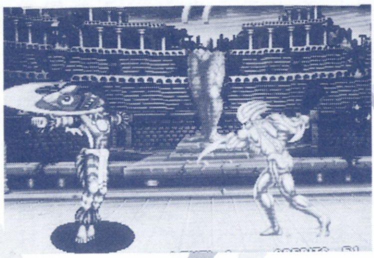


ホーラ、とんで来たぁー。落ちついて返そう。

コ以外ならMJパターンになってくれるぞ。

MJパターンでOK
VSディオ

別に例のカシカシ投げでもよいがMJパターンでもカル〜くはまってくれる。とにか



ディオといえどもこのパターンにハマってしまう。

くディオのスキを逃がさないコト。

マッドマン使うなら…

以上の通り、意外と全キャラパターンにはまってくれるのでクリアしやすいキャラだろう。アトは皆さんが確実に技を出せるかどうかにかかっている。練習あるのみ！

対戦攻略

秘めたる力をさらけだすのだ

さて、対戦におけるマッドマンは…というと、**使い方次第ではまんべんなく闘うことができるのだ**。それもすべては君たちプレイヤーの使いかた次第。マッドマンは技の種類がかなりある。技が多いということは攻め方のバリエーションが多いということになる。まずは基本の攻めかたからいこう。

接近戦にもちこむのだ

マッドマンの最大の弱点は対空兵器があまり使えないこと。相手にうまくとび込まれるとガードするしかなくなってしまうのだ。

そんなワケで相手のとび込みを封じるために近距離で闘おう。

メインの武器はマッドマンアタック

たかが飛び道具と思っている人もいるかも知れないが、小だと飛び道具を出す前と出した後のスキがとても少ないのだ。ときにははね返されることもあるだろうが、気にせずに撃ってみよう。

接近戦で攻めろ

相手が本当に近いところにいるなら、しゃがみ小パンチが使える。しゃがみ小パンチのあとの攻めは、キャンセル

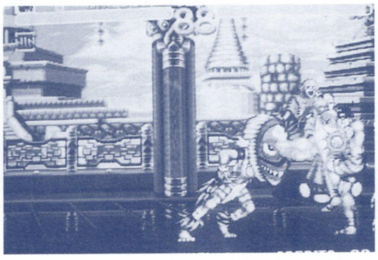


当たるとコケる、サイド仮面。う〜ん強い〜。

してのマッドマンアタックやサイド仮面ヘッドバッドなど。じつはこの2つは連続技になっているぞ。特にサイド仮面ヘッドバッドはヒットすると相手は倒れるので起き上がりに攻めることもできる。出し方も簡単なので必ず連続で決められるようにしよう。

精霊の力のみでラッシュをかけろ

別名精霊ラッシュとも呼ばれているこの技。相手と少し近めの距離でマッドマンアタック→進み精霊アタックを繰り返すだけでOK。強力な返し技を持っていない敵に対して威力を発揮するぞ。たまにスライディングやしゃがみ小



オーホッホ。ラッシュだ！

パンチを混ぜるのもいいフェイントだ。

マッドカッターで相手の体力を削れ

マッドカッターは一部の飛び道具を抜けることができる。そのコトを利用して相手の飛び道具を先読みしよう。マッドカッターは出るまでほんの少し時間がかかるので少し早めに出そう。当たったならしめたもの、ガードされたらマッドカッターが終わる直前にレバーを後ろに入れよう。着

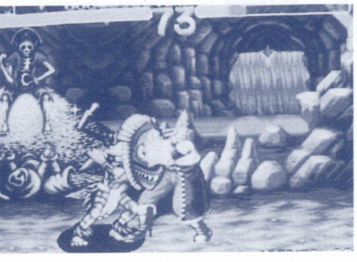


ざっくりー。読み勝ちぃ〜。

地にスキがあるので投げられてしまうので気を付けよう。

最後にマッドマン使うなら

連続技についてちょっと。先ほど書いたしゃがみ小パンチサイド仮面などがあるが、一番強力なのが**仮面たたき→仮面頭突き→サイド仮面**という仮面4段。ジャンプした後はレバーをニュートラルにしてタイミングよく大パンチを出すだけの出しやすい連続技。

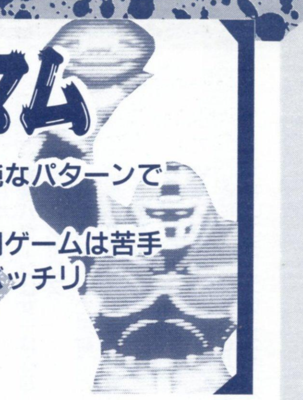


仮面だけでの連続技。なかなかエゲツないぞ。

最初のジャンプ仮面たたきを引きつけて当てるのがコツだ。

どんなときに何の技が出るかを確実に覚えるのが精霊マスターへの道だ。頑張ってくれ。

マキシマム



一見つらそうだが単純なパターンで勝ち進める。
複雑なパターンや格闘ゲームは苦手という人も、これでバッチリクリアだ！

担当：KAL

対CPU戦攻略

図体がデカくて、技も他のキャラとはちょっと違う。そういった理由から、わけのわからないうちに終わっていたマキシマムプレイヤーの君！ ここから先を読み進めば、クリアするための基本から応用までが身につくこと間違いなしだ。

基本攻撃・困ったときの行動

マキシマムには2つの基本行動がある。大抵はこのどちらかを繰り返すだけで勝てるというスグレモノだ。

一つめはジャンプ小パンチでとび込む方法。やればわかると思うが、マキシマムのジャンプ小パンチは判定が下方向にあって、しかも異常に強い。乱戦になってどうしていいかわからなくなったら、とりあえずジャンプ小パンチだ。ただし、相手によっては次に説明する技のほうがいい。



これがジャンプ小パンチ。強い。

では2つめの技だが、これは必殺技のライトニングタックルだ。ただやみくもに出しているのでは負けてしまうので、そこは後述のキャラ別対策を見て工夫してほしい。

おもにこの2つを使っていくわけだが、実はもう1つことあるごとに使ってほしい連続技がある。しゃがみ小パンチ×2→大足払いがそうだ。



ライトニングタックル。コマンドがちと難しい。

これは牽制にも使えるし、一発入れば大ダメージをあたえることができる。特にジャンプ小パンチでとび込んだあとなどに多用する。



ボタンはタイミングよく押そう。

では以上の基本を頭の中に入れてもらって、各キャラ別攻略法を見ていこう。

素早く正確な入力を！ 対シュラ

けっこう嫌な相手。ひとまず落ち着いて待ち、シュラがスタート時の間合いより近づいてきたらすかさずライトニングタックルを出す。

するとどうなるか。ちょうどシュラがダッシュ系の必殺技を出してライトニングタックルに当たってくれるのだ。



これくらいまできたら入力開始。

ただ、入力したとたんにとび込まれるとまずいことに（蹴り落とされるか、行き違いに）なる。行き違いになった時は同じようにすればいいのだが、もっと確実に勝ちたい、という人は次のようにしよう。

まずしゃがんで待つ。ダッシュ系の攻撃がきたらしゃがみ小パンチで止める（そこから連続技へつなぐ）か、すべて立ちガードする。シュラがとんできたら、十分引きつけてライトニングタックルを出し撃墜する。これだけだ。素早く入力を終えなければならないので、必殺技の練習にはちょうどいいだろう。

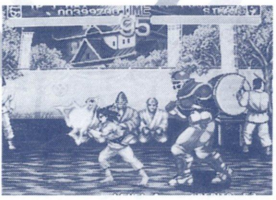
あとおまけ程度に、こちらの立ち大パンチを、ギリギリとどかない間合いで出すとくらってくれる、ということを覚えておこう。



写真は、ライトニングタックルが出かかっているところ。シュラの攻撃を見てからではまに合わないぞ。

ライトニングタックルの餌食！ 対リョウコ

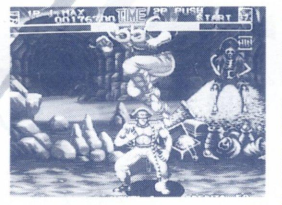
スタートしたらバックジャンプ。その後、着地と同時にライトニングタックルを強でだす。するとリョウコは戎殺掌を反対側へ出すので、少しだけつめて後ろへ投げるのだ。あとはリョウコが起きあがるのにあわせてライトニングタックルをだして、反対側へ着地したら画面端へ投げるだけ。とにかくライトニング。



必ずうしろへ投げること。これ以上距離が開いていたらL・タックル。

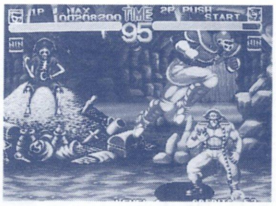
落ちつけばカモに 対キャプテンキッド

すぐにライトニングタックル。着地で距離が近ければ大足払いで転ばせる。当たってキッドと重なるように着地した場合は、起きあがりにあわせてとび越すようにジャンプ。シャークアッパーをすかしたら画面端へ向かって投げて、あとは同じように起きあがりにとび越してすかして投げ、の繰り返しだ。



方向の見極めがつかないなら、繰り返しL・タックル。

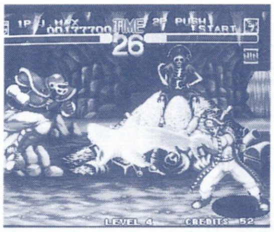
一度リズムが崩れたら、近づいてくるのを待って大足払い。そしてすぐにL・タックルをだしてパターンへつなぐ。



やってることは対リョウコ戦と同じだ。

キッドが後ろへさがったら、キッドの飛び道具を見てからジャンプして大パンチ→連続技だ。

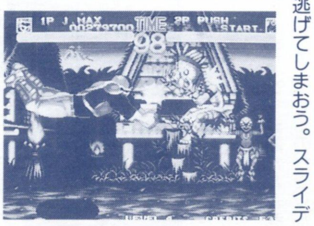
対キッド戦はあせると負けだ。よく読んで覚えてくれ。



早くとぶと大パンチが当らない。

L・タックルの良き練習相手 対マッドマン

スタート時と同じか、それ以上距離をおいて待ち、とんできたらこちらもすぐにバックジャンプ大パンチ。近くなければすべて空中で打ち勝てる。近づかれた場合は、マッドマンのとび込みを引きつけてL・タックルで返すか、地上にいるときにL・タックルをガードさせて画面の反対側へ逃げてしまおう。スライディングをガードしたら小パンチの連続技。



遠間をたもつこと。近いとやられる。

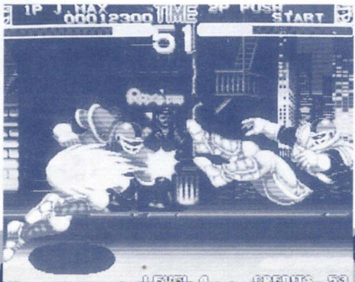
単純パターンでカモカモ 対エリック

始まったらすぐにとび込んでジャンプ大パンチ。このときレバーは斜めうしろへ引いておいて、着地と同時にバックジャンプ大パンチで逃げる。これだけやっていれば勝てるぞ。参考までにとび込んだあと小パンチの連続技をやっていけば端へと追いこむこともできる。

画面の端と端に離れているときにエリックがバックしたら、ブリザードブレスに注意すること。

お手軽パターンで楽勝 対マキシマム

スタート直後にL・タックルの強をだすと必ず当たって



立ち大パンチかスライディング、アーモンドショットに当たる。

くれる。次に、相手が起きあがる直前にバックジャンプ小パンチ→着地と同時に強のL・タックル…以上の繰り返しでパーフェクトだ。多少ずれてしまっても、中間距離からL・タックルをだせば大丈夫。

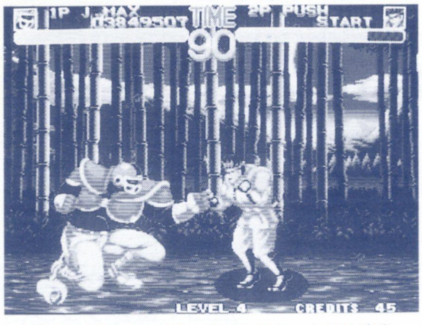
小でとぶのはCPUマキシマムのL・タックルを封じるため。

超基本攻撃の練習台だ 対ドラゴン

おもむろに小パンチでとび込んで、しゃがみ小パンチ×2→大足払いの例の連続技がおもしろいように入る。ただしあまり遠くからとぶと返されることもあるので気をつけよう。

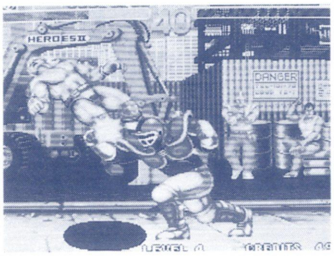
最強の敵だ。手堅くいこう 対ハンゾウ

まず守りに入ろう。しゃがんで近づいてくるのを待ち、一発一発きちんと見て出す。連打すると手に光龍破を当てられ、ボタンを押すタイミングが遅いと投げられてしまうので気を抜かないこと。ハンゾウが目の前で光龍破を空振りしたら、大足払いで追い払おう。頭上をとび越された時は大足払いは使わず、しゃがみ小パンチからの連続技で迎撃する。


ボタン連打はやめよう。投げられないように注意。

2パターンで対応 対マッスルパワー

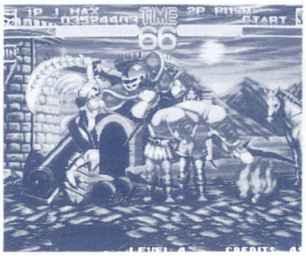
スタートの間合いではジャンプ小パンチからの連続技で追い払い、距離がひらいたら弱アンダーアーモンドショットでとばせて立ち大パンチで撃墜する。スタート時よりも近い間合いだと、超ドロップキックで反撃されるのを覚えておこう。


意外と返せるものなのだなア。

前者と全く同じ 対ジンギスカン

ほとんど対マッスルパワーと同じだ。ただしとび込みをモンゴリアンダイナマイトで返してくることもある。

最強の美少女剣士も基本パターンで… 対ジャンヌ


ジャスティスソードと相撃ちしてもダメージは同じくらい。

まったく対ドラゴン戦と同じパターンが通じる。やはり遠くからとぶと落とされるのと、近間でとぶとジャスティスソードを出してくる点に注意。

余計なことはするな! 対ラスプーチン

守りが堅いので余計なことはせず、勝つことのみを考える。この場合、ジャンプ小パンチからの連続技を使い少しずつ体力を減らしていこう。

やってることはドラゴン、ジャンヌと同じだ。

落ち着けば楽な相手になるぞ 対フウマ

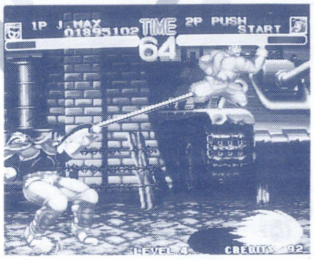
接近されているとき（スタート時含む）は対ハンゾウ戦と同じ対処法で、離れた時は対マッスルパワー戦と同じ対処法で闘う。ただし立ち大パンチではなく、大足払いを迎撃に使うこと。やはりあせったら負けだ。


大足払いは早めに、置いておくといったかんじで。

相討ち覚悟だ 対ブロッケン

しゃがんで待ち、接近してきたら大足払い、引きつけすぎて投げられないように。一度転ばしたらすぐにアンダーアーモンドショットを出そう。するとブロッケンはとび込みパンチやキックをしてくるので、それの着地に大足払いだ。

画面の端と端くらいに離れていれば、ブロッケンの攻撃を受けずにすむぞ。とにかく手堅く。


攻撃をくらってもいい。ただし現体力に注意すること。

ここまでこられれば勝てる! 対ギガス

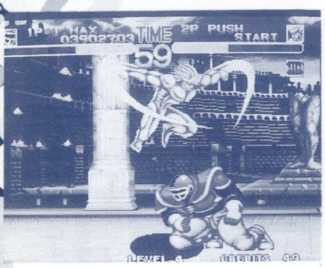
これまでのパターンの繰り返しだ。新キャラはエリック以外 L(ライトニング)・タックルだけしていても勝てる、ということをよく覚えておこう。

投げに集中!! 対ディオ

例のカシカシ投げに神経を集中させる。マキシマムはやりやすいほうなので、ここまでくれば1コインクリアはもらったようなもの。

遠間からのジャンプひっかき攻撃に対しては大足払いが効く。

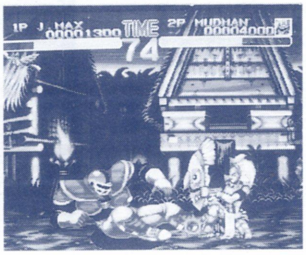
クリアするころには君もマキシマムフリークだ。


これ、これには大足払いだ。

対戦攻略

対戦でも有効!基本攻撃

対戦におけるマキシマムの基本は、飛び道具に頼らず、中間距離からのスライディング、ジャンプ小パンチでのとび込み、そこからの連続攻撃で一気に相手の体力を奪うといったところにある。ここでいう連続攻撃とはコンピュータ戦で多用するしゃがみ小パンチ2発→大足払いの基本攻撃のことだが、対戦でも十分すぎるほど有効だ。


スライディングはスキが少ない。

じりじり近づいてプレッシャーをかけろ!

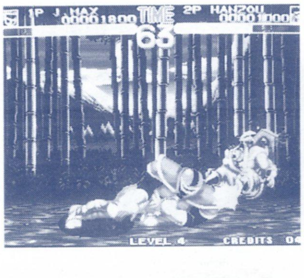
中間の間合いでは大足払いをつねに狙い、時々アーモンドショットとスライディングを出す。スライディングで相手に突っ込んだ場合は、すぐにしゃがみ大パンチ→大足払いとつなぐか、基本の連続攻撃で攻める。

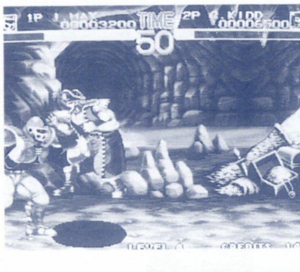
相手がしゃがみがちなら小パンチでとび込むのもいい。ただしくらい投げを警戒するなら引きつけての大パンチでいこう。

遠距離戦もおてのもの

遠距離時はどうするか。間合いがひらいたからといってすぐに飛び道具を使ってはいけない。対戦相手はMAXの飛び道具が強いことを知っているだろうから、間合いがあいたとたんにとび込んでくるかもしれないからだ。

とりあえず有効なのは、やはり大足払いとスライディング。立ち大パンチも長くて強力だ。飛び道具は画面の端と端に離れているときか、かえって中間から近い間合いのときに使おう。スピードが速いのでそうそう避けられないはずだ。


長い長い大足払い。


こういう方法もある。また、L・タックルをだす場合は引きつけて出さないと消されてしまうぞ。

これが勝つための攻略法

マーシャルチャンピオン

投げを有効に使って闘えば、どんなキャラでも勝ち抜けるのだ。

担当：霊体ケンジ

これが基本だ VS 基礎編

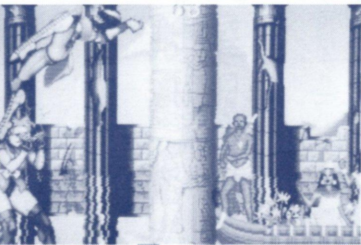
このゲームはキャラが10人もいる。そこで10人すべてのパターンを紹介していったら、いくら増刊号とはいえ、ページが足りなくなってしまう。そこで、すべてのキャラに有効で、なおかつそれだけで勝てる戦法をここでは紹介するとしよう。

やっぱり投げでしょ

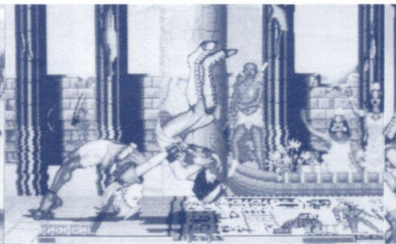
すべてのキャラが使えて、なおかつ有効な技といったら、なんといっても〝投げ〟。格闘ゲームでコンピュータに有効な技といったら、この技を置いてほかにない。マーシャルチャンピオンにおいてもそれが有効である。

まず、画面の端で敵を待つ。すると、大体の場合相手はとび蹴りなどの技を出してくるだろう。そしたらその技をガードするなりして、敵の着地を〝投げ〟だ。

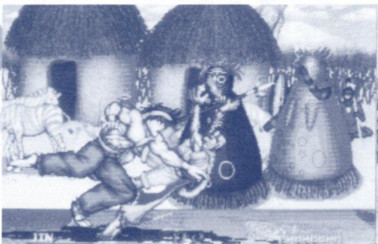
ただし、投げるタイミングはそれぞれの相手や技で違うので、タイミングを見極めることが必要。タイミングが遅れると逆に投げられてしまうぞ。相手方向にレバーを入れる点も忘れずに。



相手がとんで来たらガードして。



着地を投げる。

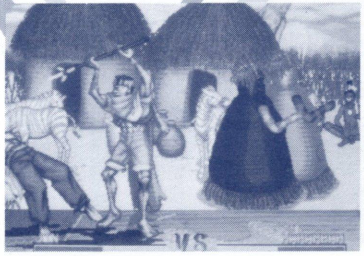


タイミングを完璧に極めよう。

起き上がり投げを極める

投げの使い方その2。敵に転ばされてしまったときに投げを使おう。

転んでしまったとき、相手が自分に密着している場合は、こちらの起き上がり投げが100%決まるのだ。ボタンは連打でいいので、使える機会はとても多い。



こんなときは起き上がり投げが狙える。

飛び道具はいいぞ

これはすべてのキャラが使えるわけじゃあないが、使えるキャラはそれだけで勝てるので紹介しよう。

相手を1回転ばせたあとに起き上がるところめがけて飛び道具をはなつ。すると相手はたいていくらってくれるのだ。飛び道具が使えるキャラはガンガン使っていこう。

すかし投げに気をつけよう VS マハンバ

マハンバを敵にまわしたときの攻略。

まずは画面の一番端までさがり、攻撃を仕掛けてくるのを待つ。

相手が歩いて近寄ってきたらとりあえずガード。

そして相手がパンサークローを出してきたら、ガードをして、落ちてくるところをそのまま つかんで投げてしまおう。



パンサークローをガードして。



着地をタイミングよく投げる。

相手が小さいジャンプをしてきたら、それは小ジャンプ→投げを狙っている証拠だ。

この小ジャンプの着地を、逆に投げてしまえばよい。タイミングは超早め。早めにボタンを2、3回押せば、失敗しにくいだろう。



このジャンプは危険信号だ。投げの準備だ。

たまに、つかつか歩いてきたかと思うと、いきなりつかみにくるので注意が必要だ。この歩き投げはまったく予測がつかないので、歩き投げがくるなと思ったら、中段攻撃などで牽制しよう。



歩き投げがこの敵の最大ライバルだ。

マハンバは、小ジャンプにまどわされやすいが、慣れてしまえばなんてことはないので、あせらず、油断せず、じっくり闘おう。



アラビアンドリルに注意せよ
VSアヴゥ

アヴゥは、その体格を利用した強力な体当たり技アラビアンドリルが脅威である。どのくらい脅威かというと、アラビアンドリルは、ガードしたが最後、そのまま投げられてしまう（場合が多い）のだ。そうでなくとも、この技を出されると、反撃する暇さえない。



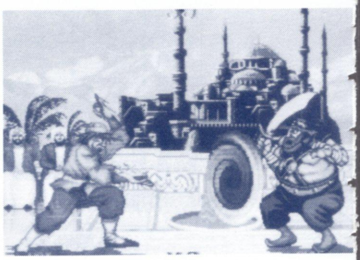
こうなっちゃうと、どーしようもないのだ。

さて、ではこの脅威のアラビアン野郎にどうやって勝つか?こいつに対しては、基本である待ち→投げが使えない。

ボビー、陣、ホイの3人は、持っている飛び道具が強力な

ホイは、これだけがたよりだ。

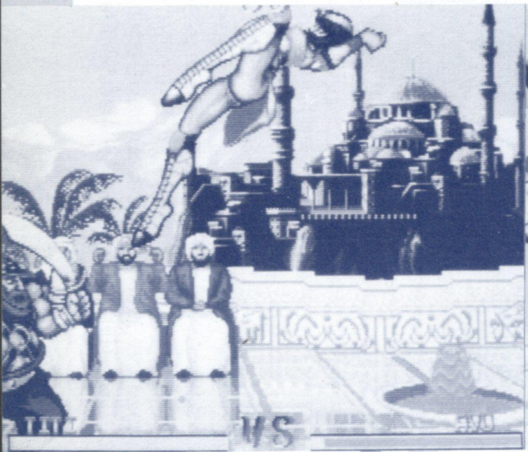
ので、それを利用しよう。できるだけ相手と離れて、飛び道具を連発しよう。



ほかのキャラはどうするかというと、画面の端で、バックジャンプ下段攻撃だ。これを常にジャンプしながら行う。

すると、ジャンプしてくるか、アラビアンドリルを出してくるので、どちらも下段攻撃で落とせてしまうというわけだ。アラビアンドリルを落としたあとは、相手との位置が入れ換わるので、すぐに逆に逃げよう。

こんな感じで、常に逃げながら闘えばOKだ。ただし、ゴルドーだけは、相手のドリルを落とせないので、多少つらい闘いになるかもしれない。



ドリルを落としたら、反対側に逃げる。



相手がとんできたとしても落とせる。

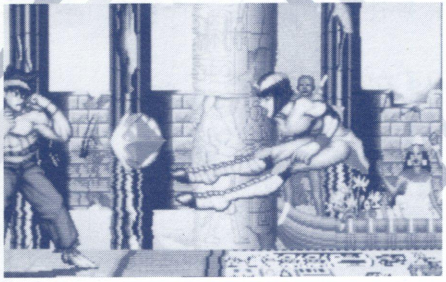


とんでくるまでの辛抱だ
VSティティ

ダブルクロスという、空中2段技を使ってくる。だが、こちらから攻撃を仕掛けなければ、てんで大したことのない敵。要するにザコ。

まず、画面の端までさがり、待つ。すると相手は近づいて攻撃をしてくるが、無視しよう。ひたすらガードだ。

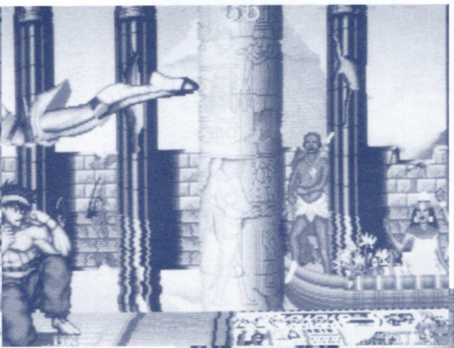
相手の飛び道具ナイルスターは、ガードすると少し体力を奪われる。しかし、反撃はせずに、ガードを続けよう。



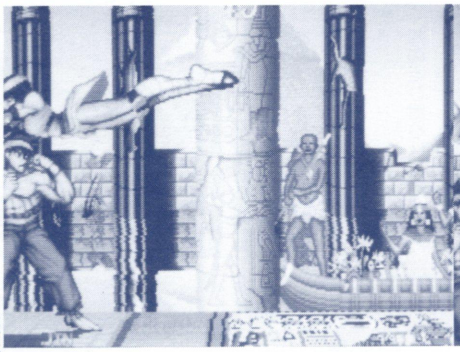
ナイルスターも、ガード。ここは耐えどきだ。

そして、ダブルクロスを出して来たらチャンス。

ダブルクロスの、1発めをしゃがんでかわし、2発めの降りてくるところを立ち上がってガードしよう。ガードしたあとは、もちろん投げだ。



1発めをかわして。

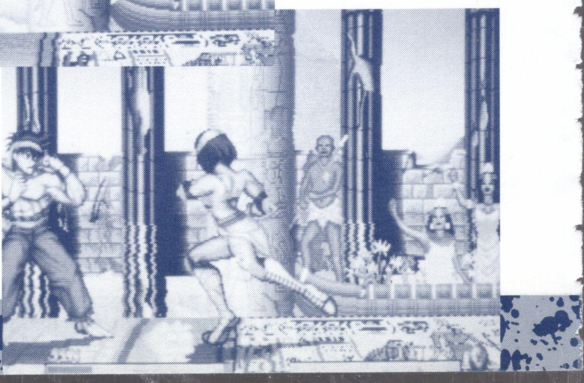


2発めをガード。そして投げ。

この敵は、待っていても、投げにくるといったことはないので、ひたすら待ちに徹するのが有効。ダブルクロスをただただ待つ。そしてガードしたらちゃんと投げる。これを確実に行えば、負けることはまずないだろう。

ただ、この戦法だと、倒すまでに非常に時間をくってしまう。下手をするとタイムアップで判定にもなりかねない。飛び道具のあるキャラだったら、相手を1回投げたあと、起き上がりに1発飛び道具を撃っておくのがいいだろう。

これだけでも、だいぶ早く倒すことができるだろう。

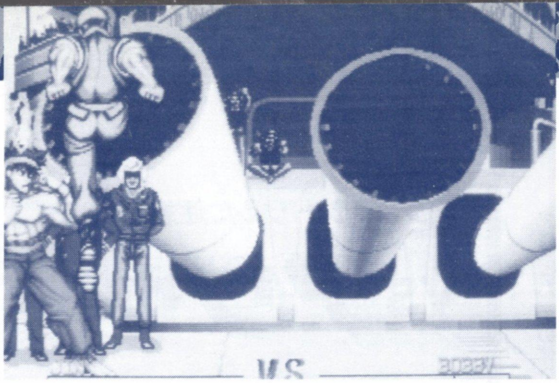


ティティが投げてくることはあまりない。

タイミングよく投げろ
VS ボビー



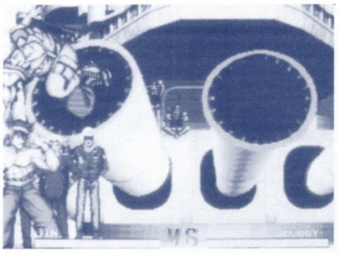
ボビーに対しての闘いかたは、まず画面の端にさがる。そして、相手が攻撃を仕掛けるのを待つわけだが、必殺技のヘルスラッガーとブラッディスクリューに気をつけなければならない。



敵の必殺技、ブラッディスクリューだ。注意。

どちらの必殺技も、体力を削られるので嫌なのだが、反撃しようとすると逆にやられるので、必殺技に手を出してはいけない。

そしてしゃがみガード姿勢でずっと待っていると、ジャンプパンチで攻撃をしてくる。そのジャンプパンチを、立ち上がってガードし、タイミングよく投げるのだ。タイミングは早めだ。早めにボタンを2、3回押す。

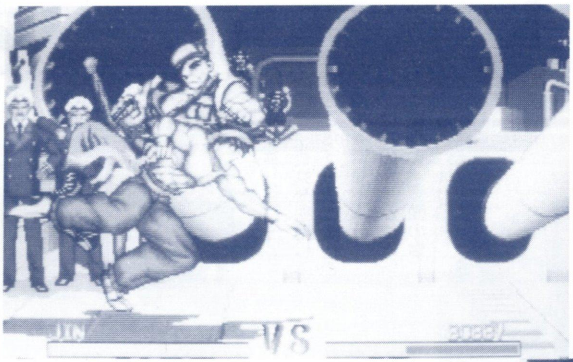


ジャンプパンチを待とう。

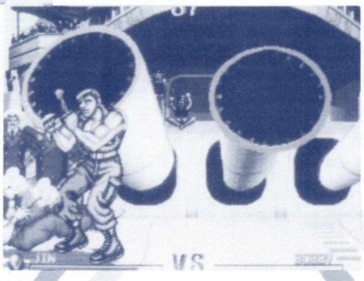
基本的にはそれだけなのだが、こちらが着地投げに失敗すると、投げやブラッディスクリューをしてくるので、少々やっかいなのだ。

このときのブラッディスクリューは、投げの失敗のパンチと相討ちになる場合が多い。連続してくらわないようにしよう。このときの投げだけは防ぎようがない。失敗して投げられてしまった場合には、相手が近い位置にいるので、起き上がりの投げを狙うようにする。起き上がりの投げは100%決まるから、一方的にやられることは防げるというわけだ。

ボビーのジャンプパンチを覚えよう。投げるには、かなりタイミングがシビアなので、慣れていても失敗が多い。なので失敗した時のことも考えて闘うのがいいだろう。起き上がり投げを極めていれば大丈夫だ。



そして着地を投げろ!



起き上がり投げは完璧なのだ。



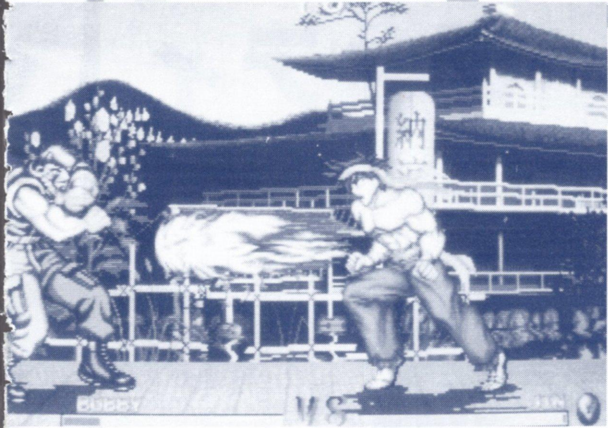
相手のすかしを投げろ
VS 陣



こいつに対しても、画面の端で待ちながら闘おう。

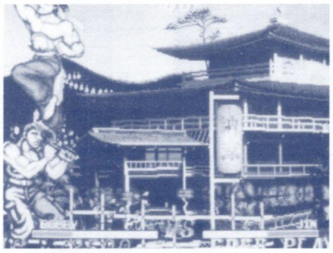
陣の必殺技は、鳳凰拳と天牙連拳の2つだ。

鳳凰拳は飛び道具なので、とりあえずガードしてしまうのが無難である。陣はそれほど鳳凰拳は出してこないので、削られて死ぬ心配はないだろう。



鳳凰拳はガードしよう。

天牙連拳は、しゃがみガードで待っているかぎり、命中することはない。なので、陣は宙を舞うだけだ。そしたらその着地のところに何かしら攻撃を当てよう。



天牙連拳ができたら、着地のところに攻撃だ。

あとは、ほかの敵と同じように、しゃがんで待って、とんで来たところを投げるわけだ。

陣のとび蹴りは、当たるときと、当たらないでそのまま着地してしまうときの2通りがあるので、十分注意しよう。

当たるときは、普通にガードして投げればよいのだが、当たらないときは、そのぶん着地が早いので、こちらも投げるタイミングを早くしなければならない。見極めて、着地するところを素早く投げられるようになろう。

以上に気をつけながら闘えば、まったく負ける要素はない。

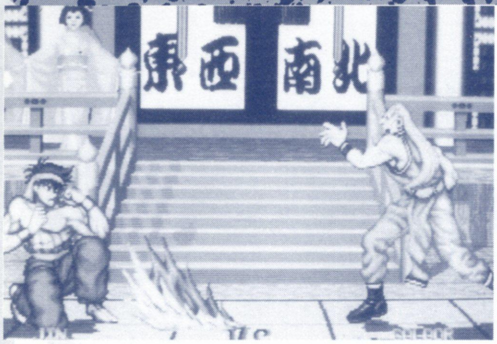


相手の着地のタイミングをよく見極めよう。



こいつの必殺技はクセがある
VS ゴルドー





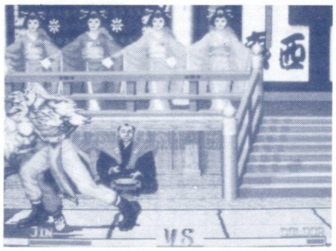
ゴルウェーブはちゃんとしゃがみガードすること。

ゴルドーにも、待ち戦法を使っていく。基本の、待ち→とび蹴りがくる→ガードして投げを使うのだ。

ゴルドーの必殺技の1つ、ゴルウェーブは、ほかの飛び道具と違い、しゃがみガードをしなければならない。これをちゃんと知っていないと、いいように転ばされてしまい、ヘタをすると負けてしまうだろう。立ちガードでは、ダメだ。

そして転ばされてしまったときに怖いのが、ゴルドーのもうひとつの必殺技、ゴルバリアーだ。

基本のところで、起き上がりの投げは必ず決まると書いたが、このゴルバリアーを、密着より少し離れたところで

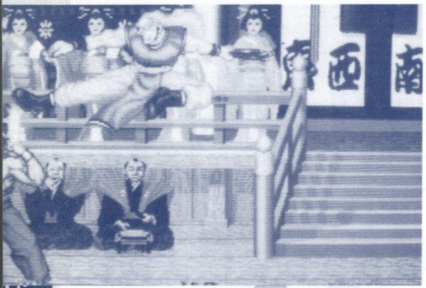


このようになったときに投げは危険だ。

出されると、投げようとしても逆にやられてしまうのだ。しっかり密着した間合いなら、ゴルバリアーでも投げられるのだが、少し離れていると、ゴルバリアーに妨害されてしまうのである。

これがゴルバリアーの怖いところなのだ。起き上がりに投げを狙うときには気をつけないといけない。

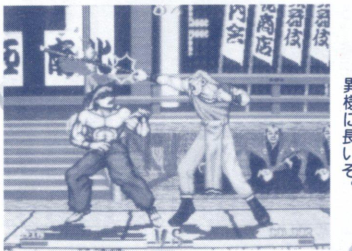
この2つの必殺技に気をつけながら闘えば、あとはもう楽勝。端で待ちつつ、相手のとび蹴りをガードして、着地を投げる。



ゴルドーは、ガードしてから、着地を投げる。



ゴルドーは、ヌンチャクによる通常攻強撃のリーチが非常に長く、それに加えてクセのある2つの必殺技を持っている。闘い慣れるまではその攻撃にまどわされてしまうのではないだろうか?1回転ばされると、あれよあれよという間に負けてしまいがちなので、落ちついて闘おう。



ヌンチャクのリーチは異様に長いぞ。

シャドーアタックがライバル
VS レイチェル



レイチェルは、画面端で待っていると、通常攻撃のほかに、次のような攻撃をして来る。

1つめは、シャドーアタック。2つめが、とび蹴り。3つめが、2段ジャンプだ。

まず、シャドーアタックだが、この攻撃が非常にやっかいなのである。

どのへんがやっかいか?というと、まず、ガードをしてから投げようとしても、投げられない場合が多いのだ。しかも、そのままガードしていると、レイチェルのほうが投げを狙ってくるので始末がわるい。

対策としては、シャドーアタックの出ている間はずっとガードをして、シャドーアタックが終わった瞬間に、投げを狙って2、3回ボタンを押す。こうすれば、最悪でも相討ちですむ。投げられてしまうのが一番痛いので、これがよい方法だろう。

次に、とび蹴り。これは普通にガードして投げればよい。まったく問題のない攻撃だ。

最後は、2段ジャンプ。これもまた、着地するところを投げればよいのだが、少しだけ問題がある。

その問題とは、2段ジャンプなので、着地のタイミングがつかみづらいということ。タイミングをちゃんとつかんでないと、レイチェルは着地と同時に投げにくるのでいけない。あと、通常の空ジャンプとの見分けかたが多少ムズイところも嫌だ。

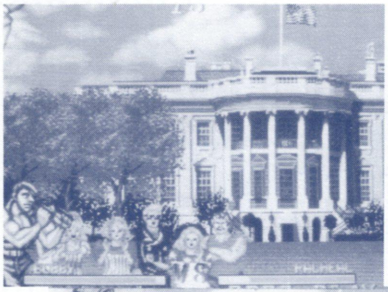
レイチェルは、2段ジャンプとシャドーアタックという2つの特徴をちゃんと覚えておこう。特に、シャドーアタックは、ちゃんと最後までガードしないといけないので注意が必要。シャドーアタックを投げようとして途中からくらってしまった、ということがよくあるので、練習あるのみだ。



ちゃんと最後までガードしてから投げを狙おう。



とび蹴りは投げてしまえばよい。



落ちてくるタイミングがつかみづらいのだ。



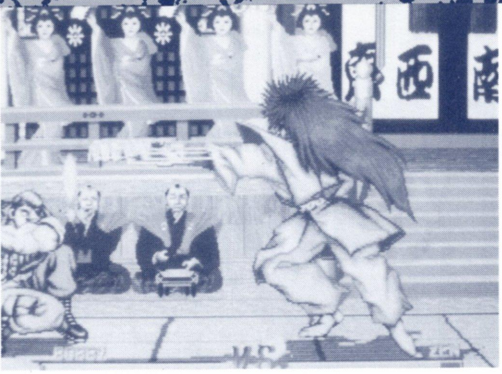
普通の空ジャンプと間違えないように。

くもの糸～ハリセンを見極めること
VS禅



こいつは、今までの敵とはちょっと違い、ジャンプによる攻撃はあまり仕掛けてこない。

こいつの基本となる攻撃パターンは、ハリセンだ。それにプラスして、くもの糸、足払い、こまの舞などをやってくる。



このハリセンに攻撃を当てるのだ。

といったわけなので、当然その対策も違ってくるわけだ。こいつには投げは基本的に使わず、足払い（しゃがみ姿勢で下段）のみで闘う。

具体的には、画面の端で敵を待つ。すると一定の間合いまで近づいてきてハリセンを出す。で、そのハリセンの出かかりや、戻りぎわに足払いを当てるといったわけだ。

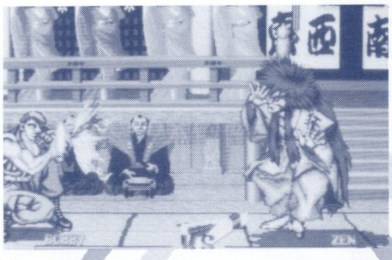
足払いを出すタイミングは、各キャラで違うタイミングなので気をつけよう。例えば、ボビーはハリセンを出す出かかりに足払いを当て、陣は、ハリセンがくるところに早めに足払いを出す（陣は2回転足払いなので早めに出すのだ。マハンバとレイチェルは、足払いではなく中段攻撃を当てる。



各キャラでタイミングが違うから注意しよう。

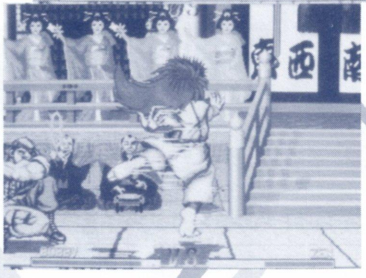
技を当てるタイミングはかなり難しく、各キャラを覚えるまでがつらいかもしれない。足払いをミス（空振り）すると必ずくもの糸や相手の足払いで反撃されるからだ。タイミングは体で覚える感じなので、何回も練習すること。

禅は時間があるていど過ぎると、くもの糸を出す回数が増える。しかしこうなってもハリセンだけをじっと待つようにする。



くもの糸はガードしろ。

最後に、こまの舞が来たときだが、シャドーアタック同様、ちゃんと最後までガードすること。ガードをしたあとは、投げではなく、足払いなどを当てて追い払う。



こまの舞はちゃんと最後までガードする。

このようにして闘えば、技のミスがない限り勝てるだろう。最初のうちの強敵だ。

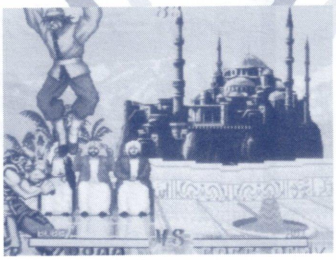


踏みつけガード～投げのみ
VSホイ



基本どおり、画面端で待って、とんで来るのをガードして投げる。

しかし、相手のとび蹴りは、普通のとび蹴りではなく踏みつけだということを頭に入れておこう。

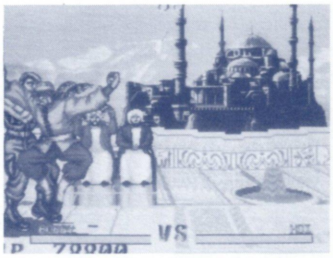


相手のジャンプは踏みつけなのだ。

踏みつけは、ガードすると再びとび上がって逃げていくというものだが、画面の端だと、そのまま自分の真上から落ちてくるのだ。そしたら、相手が落ちてくるところをすみやかに投げを行えばよい。

踏みつけだということさえ頭の中に入れておけば、落ちてくるときは無防備なわけだから問題ない。

ホイの必殺技、真空拳と昇猿脚だが、この2つもほぼ問題はないだろう。第一あまり出して来ない。

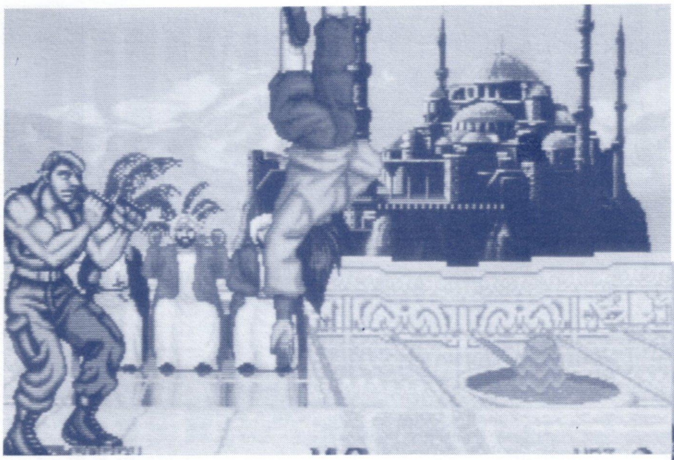


このときは無防備なのだ。

真空拳についてはガードすればよい。昇猿脚については、着地するところを、陣の天牙連拳同様、何かしらの技を当てればよい。

弱い敵だが、こちらから攻めていくと逆に返し技をくらってしまうので、絶対とび込んだりはしないこと。甘く見るとやられるぞ。特に画面中央での相手の踏みつけは非常にいやらしい。画面の端から動かないのがよいのだ。

このときに技を当てるのだ。



画面まん中でふまれるとキビシイ。





ジャンプが変則的
vsケイオス

ケイオスは、大きいジャンプと、そのジャンプからの変則的な攻撃が特徴といえるだろう。

ケイオスは身軽にとび回る。

必殺技であるカメレオンアタックと百裂突拳は、接近して出されても体力を少し削られるだけなので問題はない。

常に画面の端で待ち、相手の変則的なジャンプ攻撃をちゃんとガードし、投げるのだ。コンピュータが使ってくるジャンプ攻撃は2種類あって、投げることができるのはそのうち一つだけである。そのためどちらのジャンプ攻撃かをちゃんと見て、ガードしたのち、投げられるときは投げないといけない。

投げることができるのは、相手の普通の蹴りだ（写真参照）。これだったらガードしたあと投げをタイミングよく入れる。

投げることができないのは、逆さ突き（通称エル○ドアタック）だ。これはどうあがいても投げることはできないので、あきらめてガードのみをする。

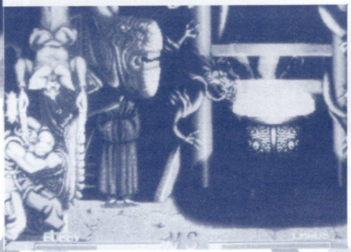
ケイオスは、比較的とび回っていることが多いので、画面の端でちゃんと待っていれば簡単に倒せるだろう。いけないのは、無理に投げなどを狙ってしまうこと。無理に投げようとすると、しょうがない負けかたをするのがオチだ。



この蹴りなら、ガードして…。



このように投げられるのだ。



これはガードしなければいけないぞ。

すべての技を極めた敵
vsサラマンダー

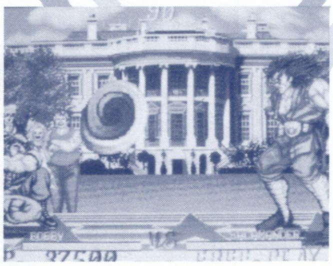
サラマンダーは最後の大ボスであり、全キャラ10人分の必殺技を持っているのだ。

ひんぱんに使ってくるのは、シャドーアタック、ブラッディスクリュー、パンサークロー、百裂突拳、真空拳、ゴルウェーブ、天牙連拳だ。

これらをすべてガードしまくり、反撃できるときに反撃するのだ。

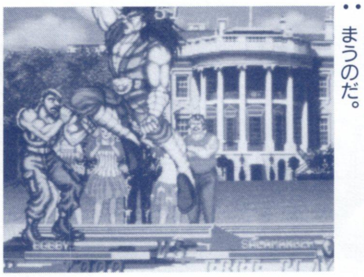
反撃できるのは、天牙連拳と、パンサークローだ。

天牙連拳については、陣のそれと同じように、着地するところに攻撃を何かしら当てる。



サラマンダーはいろんな技を使ってくるぞ。

パンサークローについては、これもまたマハンバ戦と同じように、ガードしたのちに、落ちてくるところを投げてしまうのだ。



天牙連拳はチャンス。技を当てよう。

やってはいけないことは、シャドーアタックなどをガードしたあとに投げようとすること。これをやってしまうと、相手はブラッディスクリューや百裂突拳で反撃してきて、逆にやられてしまうからだ。これだけは絶対に避けなければならない。

相手に転ばされてしまったのなら、起き上がりに投げを狙っていこう。だが、相手がゴルドーのようにゴルバリアーを出してくるときがあるので、多少の危険はカクゴしなければならない。

サラマンダーは、使ってくる技がすべて必殺技なので、かなり体力を削られてしまう。しかし、削られるからといってあせってはいけない。削られても削られても、ひたすら待ってガードしつづけて、投げられるチャンスを待つのだ。それでも十分勝てるので、がんばって最後の敵を倒してほしい。



パンサークローは着地を投げ。これだけがたよりだ。



削られまくるが、ただひたすらガード。

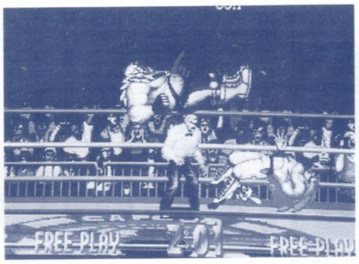
タッシュ攻撃で反撃のスキを与えるな!!

マッスルボマー

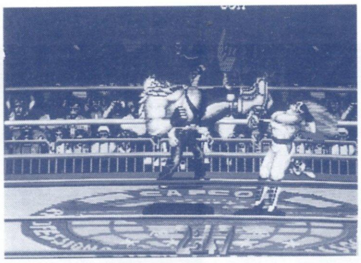
対コンピュータ戦で、1周クリアまでを、ベストと思われる4キャラを選んで攻略!!
CWAのチャンピオンをつかめ!!

担当：FRS-N,O

：この攻略記事は、開発中のバージョンをもとに作製されています。



〈写真①〉これが普通のジャンプキック。



〈写真②〉で、こっちはダッシュのジャンプキックだ。

各キャラ攻略のその前に

対CPU基礎編

ダッシュ攻撃の重要性

対CPU戦では、つかみやフォールよりもダッシュの使い方が重要となってくる。まず、写真①を見てほしい。これはシープのただのジャンプキックだ。

さて、写真②と見くらべてどこが違うのかおわかりだろうか?

そう、写真①は、くらっているブドーは後方にのけぞっているだけなのに対して、写真②は吹っとんでいる。写真②がダッシュジャンプキックだ。これは全キャラ共通で、相手ただのジャンプ攻撃は、相手がのけぞるだけ、ダッシュジャンプ攻撃は相手が吹っ飛ぶのだ。

このジャンプ攻撃が対CPUのメイン攻撃となる。

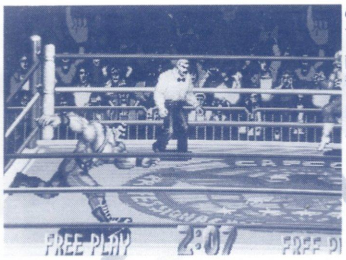
ある程度、相手と軸をずらしておいて走りはじめ、ジャンプ攻撃を出したところに相手が勝手にぶつかってくる、という感覚でやるといい。

これが基本的な攻め方で、ザラゾフ、コルト、ブドー、ハガーなどがこれに入る。

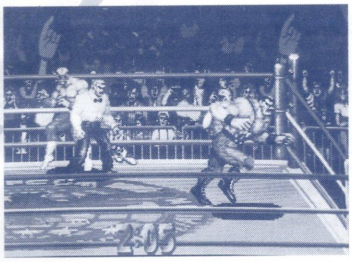
タイタンなどでは、ダッシュキックを、相手の正面から当てるようにする。

軸をずらせ!!

インストカードに、「ダッシュは上下方向にはできない」とあるが、軌道を若干ずらすことは可能だ（写真③④）。



〈写真③〉画面一番下から走り始める。直後、レバーは上に。



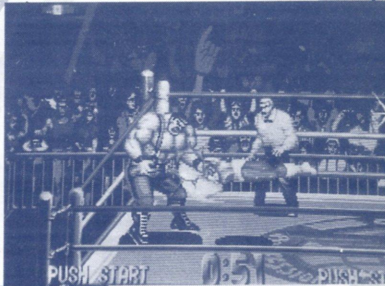
〈写真④〉右端についたところ。

ゲージはスタミナ

マッスルボマーにおけるゲージとは、ストⅡやファイナルと違い、ゼロで攻撃をくらってもミスにはならない。

ゼロ状態でギブアップ技かフォール系をかけられると無抵抗で負けてしまう。

だから、スタミナゼロでも一発逆転にかけて、勝負を挑め。



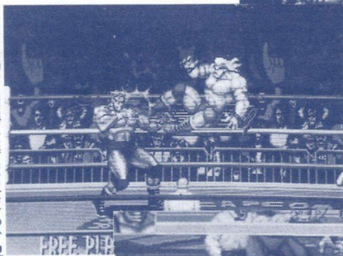
〈写真⑤〉これで負け、というわけではない。あきらめるな!!

凶器は使いよう

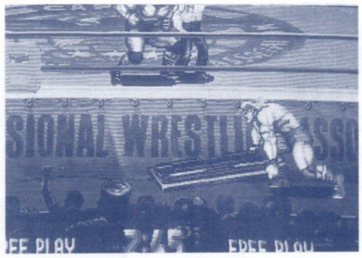
リングサイドに隠された凶器は、全員リーチが一緒なわけではない（写真⑦⑧）。

基本的に、素手のリーチが短いキャラは、凶器を持つとリーチが長くなり、素手でリーチの長いキャラはその逆となっている。

また、凶器は、投げつけることができる。ジャンプ中にアタックボタンを押そう（写真⑨）。



〈写真⑥〉凶器を持たれたら、昇りのドロップキックで落とせ。



〈写真⑦〉いかにも長そうだが…。



〈写真⑧〉もともとリーチの長いハガーは逆にリーチは伸びない。

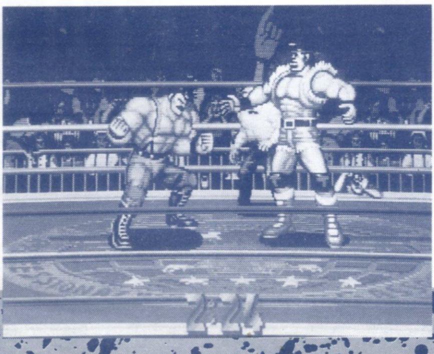
吸いこみに注意

これは、CPUならではかもしれないが、各キャラは**攻撃をするとき、一緒につかまれ判定も前に伸びる**ということが挙げられる。

写真⑩は、ハガーがパンチを出す寸前のカット。実はこの直後、タイタンにつかまれてしまった。これを防ぐには、ラインをずらしてかつ遠めから技を出すようにしよう。



〈写真⑨〉「バキッ!!」凶器は投げつけることもできる。



〈写真⑩〉この直後、ハガーはCPUタイタンにつかまれた。

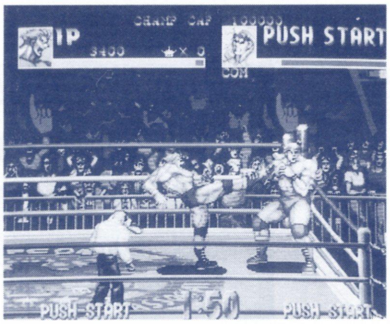
オールマイティの強みで勝ち進め!!

ザラゾフ&コルト

対CPUでは平均的な力を持つ
1コイン1周クリアを目指せ!!

担当：FRS-N,O

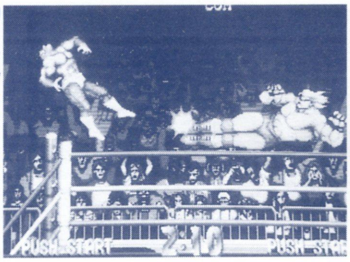
攻撃に入る前に、通常技の蹴りについて。
ザラゾフよりコルトの蹴りの方が使えるので、コルトのときはこの蹴りを多用しよう。



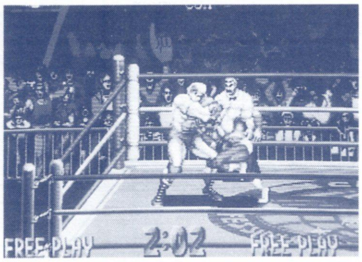
コルトはこの蹴りにつきるね。

ミサイルキックが超強力!!

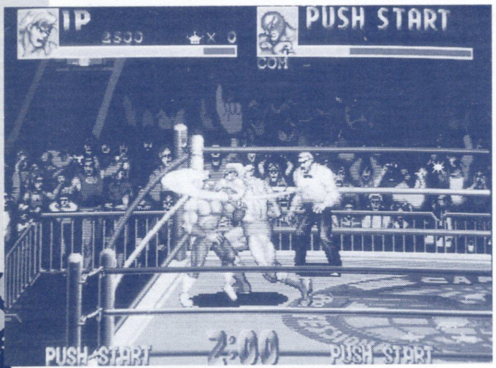
基本でも書いた通り、ザラゾフ&コルトでプレイしたときには軸ずらしのダッシュドロップキックが有効だ。
ここでひとつ気をつけてほしいのは、このドロップキックは2種類あるということ。



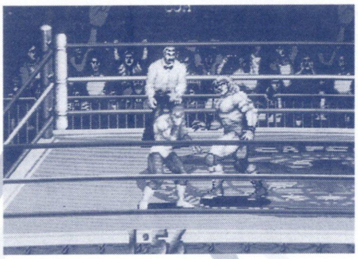
軸を上にずらしておいてノーマル跳び蹴り。



(1)ソニックはめ。近い方のロープへ振って…。

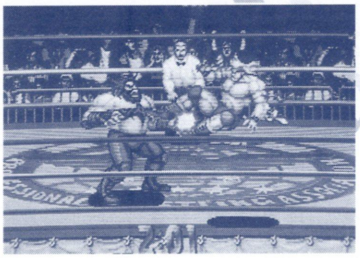


(2)ロープへ振った時点から連打すると…。



(3)ワンセット入って相手はピヨる。(→(1)へ)

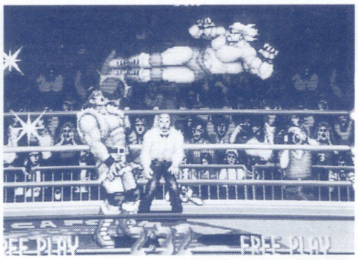
ひとつは走っていってジャンプ後にすぐ蹴りを出す、いわゆる「昇り蹴り」タイプ。
もうひとつは、走ってジャンプ後、そのジャンプの落下時に上から蹴りを落とすタイプだ。
メインはとりあえず、先に紹介した、昇り蹴りタイプ。
ザラゾフ&コルトは、この昇りの蹴りがとても強力なので、覚えておこう。
また、ダッシュしなくても相手の目前で、いきなり蹴り上げるミサイルキックもいい。
ただし、ダッシュではないので、このただの昇り蹴りを当てても相手はダウンしない（くらって、のけぞるだけ）ので気をつけてもらいたい。
このロケッティア蹴りは、相手に追いつめられたときや、ダッシュするほどの間合いがないとき、つかまれそうなとき、相手が持った凶器をハタキ落とすときなど…。
ざっと挙げただけでも、これだけの用途が考えられるので、とっさのときでもすぐ反応して、昇り蹴りを出せるようにしよう。
さて、対CPU戦で覚えておいてほしいワンポイントテクニックがもうひとつ。
マッスルボマーでも、ストIIと同様でラウンド開始前からボタン入力を受けつけている。そこで、ボタンをラウンドスタート時から連打していれば、始まった瞬間にソニックフィストを出せる。CPUはこれに手を出そうとして、くらってくれることが多い。
基本としては、以上のことをよく踏まえて闘えば、最終面のアストロまでは行けるだろう。
そこで、アストロ攻略だ。彼には、とにかく軸ずらしで逃げまくり、アストロが近づいてきたところで先程紹介した昇り蹴りを当てる。当てたら、着地した地点から相手に跳びこみ、ジャンプの落下時にアストロの頭上に落とすような蹴りを出すと、彼は、蹴りか、裏拳、デスパイラルのどれかを出そうとして、こちらの跳び蹴りが当たるぞ。



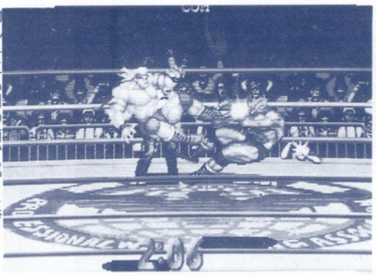
これは効く!!相手の目前で昇り蹴りだ!!



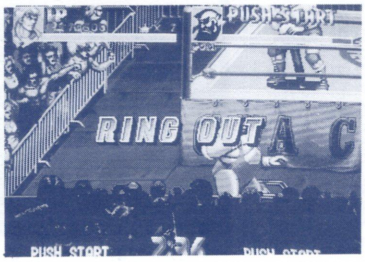
ハガーに対してはジャンプの落下からの蹴りが有効。



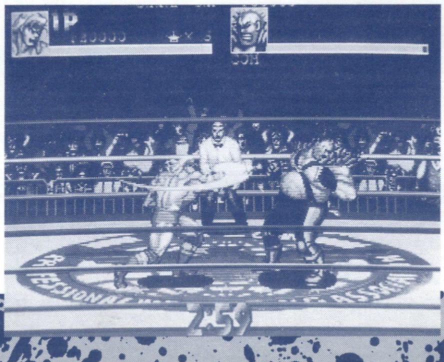
タイタンには軸ずらし法のみで!!



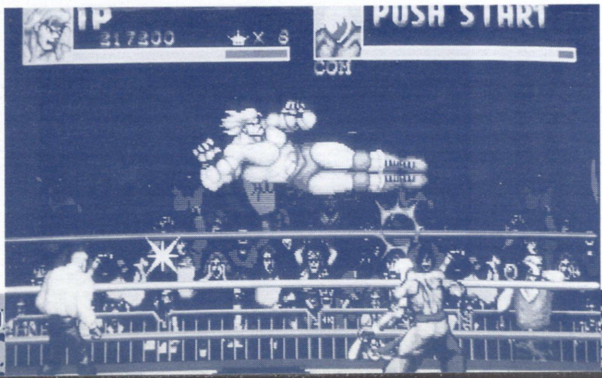
コルトにも目の前で蹴り上げ!!



キマラはリングアウト勝ちが狙いやすい。



始まった瞬間にソニックフィスト!!



アストロの頭上に落とすようにドロップキックを出せ!!

オレのパワーはNO.1!!

タイタン

とにかくパワフル&ダイナミック！
パターンを使って１周クリアだぜ。

担当：DON

「最強最後の巨人」というだけあってマジに強い。CPU戦に関していえば、おそらくCWAのレスラーの中でもナンバー1であるだろう。このページでその強さのヒミツにふれつつ攻略を進めていきたいと思う。

倒すにゃダッシュだけ

ヘンな見出しだが実はこれがタイタンのCPU戦のすべてを一言であらわしたものなのだ。

ではタイタンの基本的な攻め方といこうか。

基本攻略パターン

基本パターン①
ダッシュ攻撃パターン

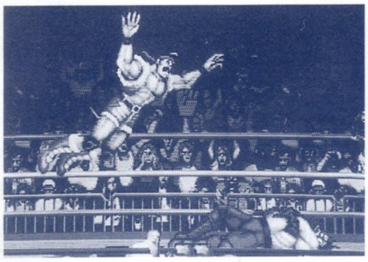
タイタンのダッシュ攻撃のキックは異様に強い。それはリーチが長くて返し技をくらいにくいからだ。

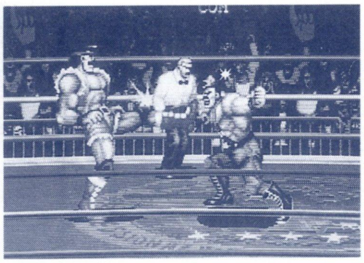
この技をどのように使うかでその価値は変わってくる。まず相手をダウンさせる。これは投げでもダッシュキックでも何でもいい（ちなみにダッシュキックは当たれば相手をダウンさせられるのだ）。そうしたらロープに向かってダッシュ。この時相手から遠いほうへのダッシュが望ましい。

そしてロープからはね返ってきたころには相手は起きあがっているのでそこにダッシュキックをお見舞いしてやるのだ。相手がダウンしたら再びダッシュ。このダッシュするタイミングはパターン化したほうがいい。また縦軸をずらして突っこむ必要がない、のがタイタンの強みだ。

アストロ以外の全員がこのパターンでハメられる。ただ、ザラゾフやコルトのドロップキックで返されることもある。

相手の体力がなくなったらダウンしている相手にボディプレス→フォールでOKだ。


体力がなくなったらここからフォールだ。

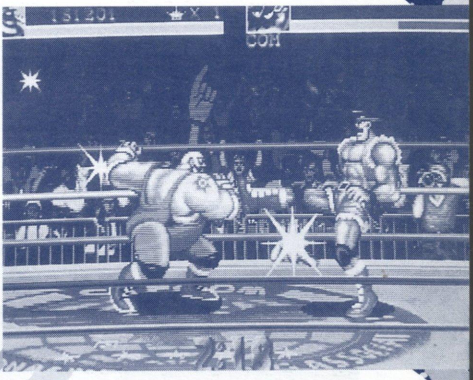

このリーチの長さ！ハガーにもこれでOK。

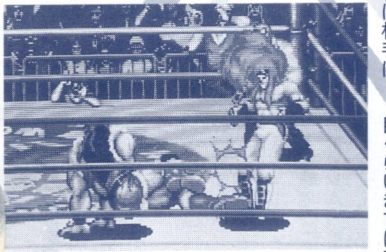
基本パターン②
サークルウェーブパターン

こちらはコンピュータの性質を利用したパターンだ。コンピュータはある程度体力がなくなると倒れた後ゴロリと転がってから起きあがる。転がる方向は上下いずれかだがそれはマイキャラの相対位置による。マイキャラが上方向にいれば下に、下にいれば上に転がるのだ。

そこでリングの下のほうで相手を転ばせてすぐに相手のすこし上に位置させる。すると場外に逃げるので追わずに登ってくるまで待ち、リングに戻ってきた相手にサークルウェーブを当てるのだ。この時相手が登る動作を見せたらすぐにコマンド入力してやることが大切。当たれば相手は倒れるので、また相手を場外に誘導するだけだ。

このパターンは全キャラにできるが時間効率が悪いのであまり多用はしないだろう。


なんとキマラもこれだけでOK。ラリアットも防げる。


サークルウェーブパターンだ！

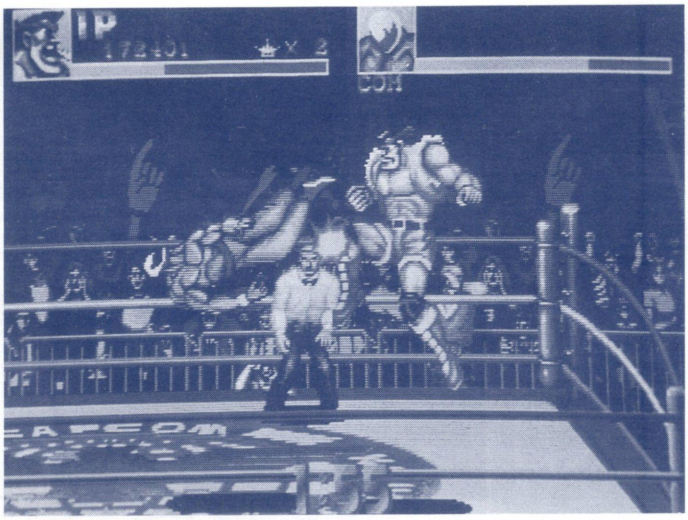
基本パターン③
凶器パターン

自分から積極的に場外に降りて凶器を拾い（アイテムは戦っている最中に出てくる）降りてきた相手をバシバシと攻撃するのだ。これはコルトやシープ、キマラなどよく場外に降りてくる相手に使う技だ。リング内に凶器を投げるのも1つの手だぞ。

とまあ、このようなパターンを使っていけば1周は楽にできるハズ。1人目から3人目くらいまでは普通に投げ技で倒して、4人目あたりからつらくなったらこのパターンで倒してしまおう。

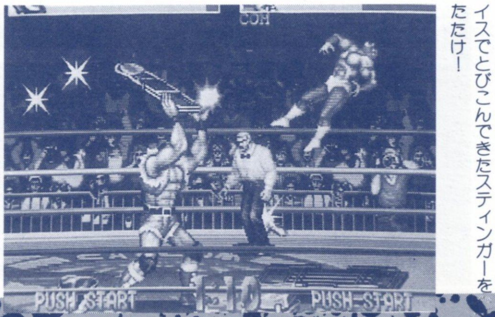
えっ?アストロ?彼はパターン①をちょいとアレンジすればいいだけだよ。普通にいくとび蹴りで返される。それならジャンプをこちらもすれば?

もう分かったね。そう、ダッシュジャンプアタック（ひざ蹴り）でOKさ！


アストロもこれで安心だ。



机でコルトをめったうち。



イスでとびこんできたスティンガーをたたけ！

前進あるのみ!!

マイク・ハガー

打たれ強さでは何者にも負けない。
CWAチャンプに昇りつめろ!!

担当：FRS-N.O

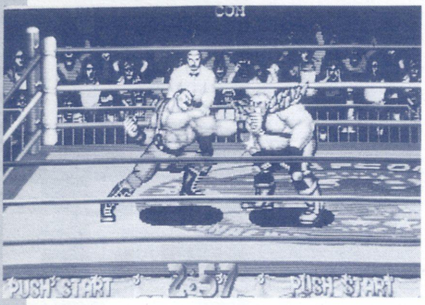
攻撃力・耐久力が優れているハガーで、マスターオブマッスルボマーの称号を目指せ。

リーチの長さを生かせ!!

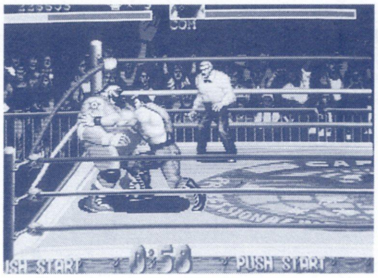
ハガーを使った対CPU戦攻略でも、ダッシュドロップキック攻撃が最も楽に進む方法である。

相手キャラによって、使い方が少々違うので技別にキャラへの使用法を書いておこう。

●相手の目前で蹴り上げる



シープには下がりつつパンチを当ててスタミナをけずる。



③たとえキマラ相手でも、斜めから近づけばつかむことができる。

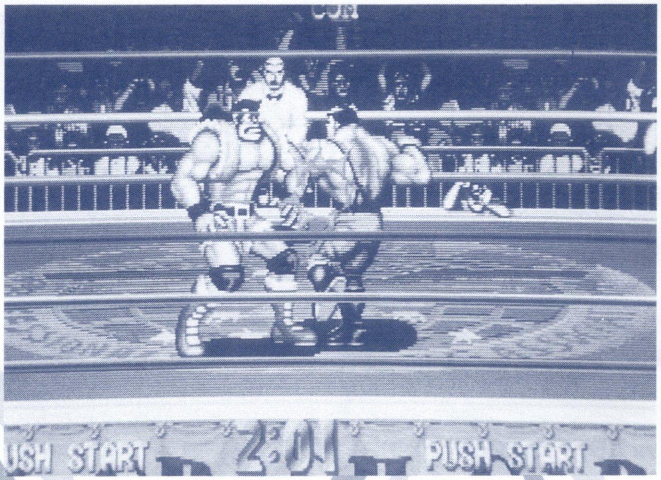
この方法は、横の軸を合わせないように接近して、画面上下などで、横座標が合ったときに相手の目前で、昇りの蹴りを出すというパターン。

対ザラゾフ、コルト、シープ、などに有効。

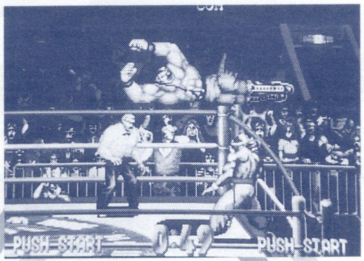
●ジャンプキックを相手の頭上に落とす方法

相手の方へ斜めジャンプすると、何かしらのリアクションを起こしてくるキャラに使う。相手方向へとぶと、ただの蹴りをしてきたりするのが、ハガーはその上を跳んでいるために攻撃に当たらない。そこで、頭付近に蹴りを当ててよう。主に、シープやアストロに有効。

この他のキャラは、基本通りに軸ずらしダッシュドロップキックで勝ち抜けるぞ。



つかまれたらレバーガチャ＋ABボタン同時連打すれば離れた瞬間ダブルラリアットになる。



アストロは頭の上にドロップキックを落とす感じで当てよう。

入場シーンがイカス!

スティンガー

速い足で逃げ回り、長い足でチクチク攻撃する。
それがスティンガーの闘い方さ。

担当：MOMO

長い足で勝ち抜く!

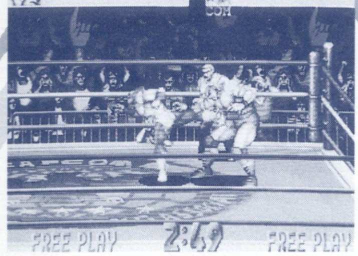
スティンガーの特徴は、速い足と長い足である。

この2つを使わない手はない。

逃げる時は、歩くよりもジャンプのほうが速いぞ。もちろんダッシュのほうが速いのだが、急に止まれないことも考えるとジャンプのほうがいい。

スティンガーの基本戦法は2つある。

まず、立ちキック戦法。これは、ひたすら攻撃ボタンを押しているだけの戦法だ。



当たる、当たる。リーチがあるねえ。

スティンガーの足は非常に長いので、レバーで近づきつつ、キックを当てていれば相手の体力はドンドン減っていくぞ。

ただし、これはハガーとキマラ、アストロには通用しないぞ。

次に、コーナーポスト攻撃がある。コーナーポストの上からジャンプ攻撃するだけだ。

とにかく相手から離れ、コーナーポストに上ろう。

相手が近づく前にアピールを何回かやっておくと、さらによい。

近づいてきたら、ジャンプアタックだ。ほぼ誘導なので、よく当たる。

挑発の回数が多いとダメージも大きいので、なるべくアピール(最低一回でも)しよう。

後はそれの繰り返し。早めに出すのがコツで、ハガーには相討ちが多い。アストロには通用しない技だ。

ほかに、前半面で通用する技に、スクリューダイビングがある。

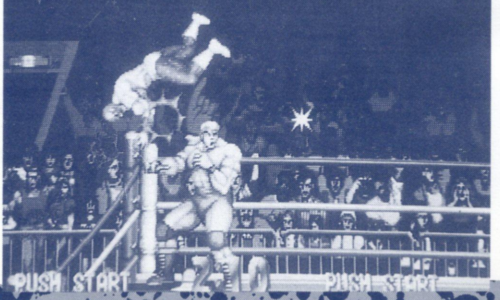
前半の相手になら結構当たってくれるが、後半の相手には簡単に返されてしまう。

組み技では、アトミックダイバーが強力だ。

しかし、スティンガーは、あまり組み合わないほうがいいだろう。



本当に前半のみ（2人目ぐらいまで）使える技だ。



これまた、よく当たること。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

最新格闘ゲーム

キリトリ線

(ふりがな) お名前		年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）		
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）		
希望する 賞品の記号	○	

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.56	No.84
No.39	No.57	No.86
No.40	No.60	No.87
No.42	No.61	No.88
No.44	No.64	No.89
No.46	No.66	No.90
No.47	No.69	No.91
No.48	No.76	No.92
No.49	No.77	No.93
No.50	No.78	No.94
No.51	No.79	
No.52	No.80	
No.53	No.81	
No.54	No.82	
No.55	No.83	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

■ 最新格闘ゲーム ■

大プレゼント＆アンケート

●142ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーに○を付けてください。

①CONTENTS(P.4)　②機動戦士ガンダム(P.6～)　③ワールドヒーローズ 2(P.10～)　④マッスルボマー(P.20～)　⑤マーシャルチャンピオン(P.28～)　⑥ファイターズヒストリー(P.36～)　⑦ファイヤースープレックス(P.42～)　⑧ダークエッジ(P.48～)　⑨トップランキングスターズ(P.54～)　⑩ナックルヘッズ(P.58～)　⑪タオ体道(P.62～)　⑫タイトルファイト(P.68～)　⑬攻略ワールドヒーローズ2(P.74～)　⑭攻略マーシャルチャンピオン(P. 102～)　⑮攻略マッスルボマー(P.108～)　⑯攻略餓狼伝説2(P.113～)⑰格闘ゲームのルーツを探る(P.117～)　⑱編集後記(P.120)　⑲ストリートファイターII／ダッシュ／ターボ(P.121～)

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？

①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII　④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録　⑥1991オールカプコン　⑦コミックゲーメスト　⑧ギャルズアイランド2　⑨餓狼伝説2

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※東京	※5 — 98420
金額	※	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 KZ (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕 (おところ)〔フリガナ〕 —団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください— (お電話)〔 — — 〕	
備考		
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※東京	※5 — 98420
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　KZ

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			送　料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

WORLD HEROES 2

増刊ANDビデオ発売決定!!

NEW RELEASE INFORMATION



7・24 ビデオ
8・19 増 刊

イラスト：A.D.K

GAMEST

総集編＋新情報満載だ!!

餓狼伝説2

C・LAN

つつけばつつくほど新しいことがでてくる餓狼２。また新たな闘いの予感が…。対戦に関することをまとめてみた。ダイヤグラムもあるでよ。

半年にわたって人気を博してきたSNKの餓狼伝説２ー。その攻略の総集編として、今までの本誌の記事をまとめてみた。もちろん新しい情報もいくつかあるぞ。

第一章 必殺技・特殊技

各キャラの持つ必殺技、そして避け攻撃などの特殊技に関することをまず述べよう。

その1 コマンド入力を受け付けない必殺技

必殺技には、ためや先行入力がきかないものがかなり存在する。大別するとこれは3種ある。

①完全に受け付けるもの
②途中から受け付けるもの
③まったく受け付けないもの

①の例としてはパワーウェーブをはじめとする飛び道具がある(花蝶扇は除く)。つまり、パワー→ライジングといった使い方が可能になる。

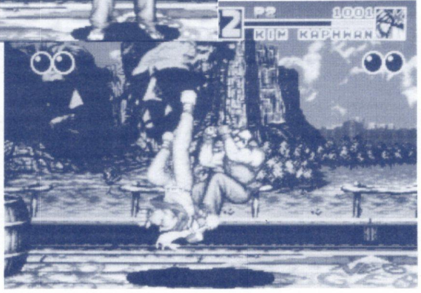
②は破岩激がそのいい例だ。ガードさせた場合、落下の途中からためが可能になる。着地して少し待てば大太鼓なり破岩激なりを出すことができる。

③は新影拳がわかりやすい。斬影→昇龍をやってみればよくわかる。斬影拳をガードさせたとしよう。そこからアンディが完全に動けるようになって初めてコマンド入力を受け付けるようになる。アンディのしゃがみポーズをまったく出さずに斬影→昇龍とつなぐことはできない。

これらを表にしてみたが、この中でキムの飛翔脚に注意してほしい。ガードさせれば着地飛燕斬、半月斬が可能なのだ。しかし十平衛のダッシュ二本にやられてしまうのは単に着地にスキがあるため。ダッシュ二本のタイミングが少し遅れれば返すことができる。



パワーウェーブを大で撃つ（大はモーションが大きい）。



とんだらライジング。パワーウェーブ中にためれるからね。

その2 避け攻撃

避け攻撃の出し方は、受け状態から→＋Aだが、これだけわかっていれば自由自在に出せるわけではない。いくつか知っておくべきことがある。

まず、何らかの技をガードした後。このときは必ず出せる。この場合の最も簡単な出し方は、ガードしたらレバー右(自分は左側)＋A連打。ジョーは爆裂拳が出てしまうが他のキャラは大丈夫。もちろんこんなことをしなくても、ガードが解けたらボタンを押せばよい。一つ注意するのは、レバーとボタンは同時でなくてもよいということ。レバーはかなり早めでよい。つまり、技をガシッとガードした瞬間にレバーを右に入れ、ガードが解けたらボタンを押せばいいのだ。

次はガードに移行中、もしくはにせガードのときに出す方法。にせガードというのは相手が遠くで小の飛び道具を撃ってきたときや、小のジャンプ攻撃をしてきたときのガードのこと。この状態での避け攻撃は注意が必要だ。にせガードが一定時間続くと避け攻撃は出せないのだ。例えば飛び道具をすり抜けるときに端でレバーを引いて待ち右＋Aでは出ない。このときは、ニュートラルで待ち←→＋Aというコマンドと考えて避け攻撃を出そう。もしくは、にせガード状態から↙→＋Aでもよい。しゃがみガードに切り換え、ガードをリセットして避け攻撃の条件を回復するのだ。

ずーっとガードしてると、避けは出ない。ウオッ！



必殺技中のため、コマンド入力可否表

テリー	パワーウェーブ	バーンナックル	クラックシュート	ライジングタックル	パワーゲイザー
	○	○	×	○	×
アンディ	飛翔拳	斬影拳	昇龍弾	空破弾	超裂破弾
	○	×	△	×	×
ジョー	ハリケーンアッパー	爆裂拳	スラッシュキック	タイガーキック	スクリューアッパー
	○	△	×	○	×
ベア	ジャイアントボム	スーパードロップキック			ファイアーブレス
	○	×			○
十平衛	センベイ手裏拳	ダッシュ二本背負い	大いずな落とし		ダイナマイトいずな落とし
	○	○	○		○
チン	氣雷砲	大太鼓腹打ち	破岩激		爆雷砲
	○	○	△		○
キム	半月斬	飛燕斬	飛翔脚		鳳凰脚
	×	○	※		×
舞	花蝶扇	龍炎舞	必殺忍蜂	ムササビの舞	超必殺忍蜂
	×	×	△	△	×

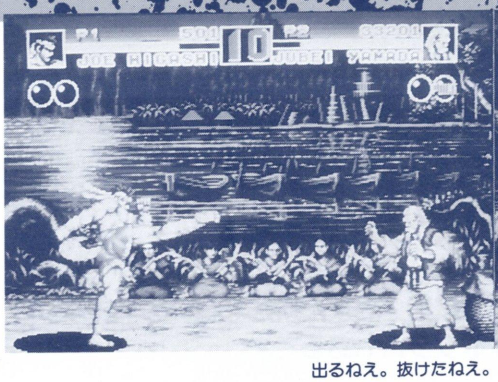
必殺技名
可否

○：完全に可能
△：途中から可能
×：完全にダメ

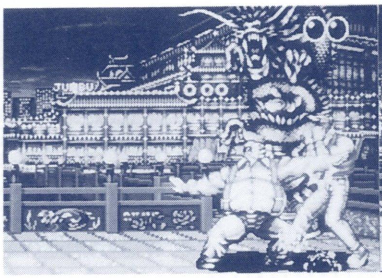
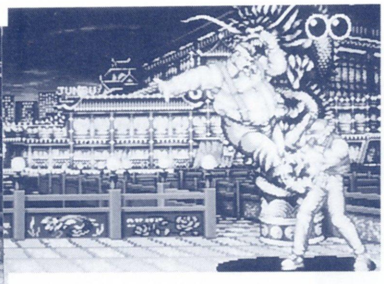
※：飛翔脚はスカって落ちれば×、ガードさせれば○

最後にガード移行中の避け攻撃。相手の技の出しかけに主に用いる。ジョーなどで、相手の近くでフラフラしていて、動いたと思った瞬間に←→+A。ほかに、ジャンプ攻撃を落とすときもこの方法がよい。レバーニュートラルから、相手が技を出すなと思ったときに←→+Aだ。

補足として、避け攻撃の出るガード状態からのジャンプ、必殺技を出すことで避け攻撃の出る条件を維持できる、ということを覚えておこう（すべての必殺技でできるわけではない）。例えばこうだ。テリーで技をガードしたらすぐにパワーウェーブ、と同時にレバー右+A連打で、パワーウェーブの後避け攻撃が出せる。テリーでは使えないが、ジョーでタイガー→避けや、アンディでの斬影→避けといった使い方は意外に利用価値が高い。チンで飛翔脚をガードしての小破岩→避けという返し方もこれを利用している。


出るねえ。抜けたねえ。


ところが一回しゃがめば、



とび蹴りだあ、そして…、

避け!-こんな使い方もできる。

なお、避け攻撃そのものの強さはキャラごとに大きく変わる。ジョー、チンが強く、舞が使ってはいけないというほど弱い。基本的な性質は上半身が無敵になることで、つまりは対空に使えるということがいえる。

各キャラの避け攻撃

	テリー	アンディ	ジョー	ベア	十平衛	チン	キム	舞
出るまでの早さ	△	×	◎	×	○	◎	△	×
対空度	○	△	○	△	△	○	○	×
リーチ	△	○	◎	○	△	○	×	○
総合	△	△	◎	△	△	○	△	×

とにかく強いのがジョー、チンもかなり強い。十平衛はセンベイになりやすいので注意。キム、テリーは対空に適しているが、リーチがないので空振りに注意すべし。アンディは一瞬だけ完全無敵になり、飛び道具をすり抜けられる。

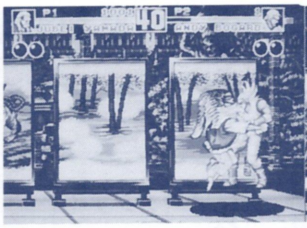
その3 とびのきの弱点

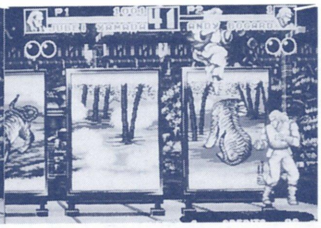
完全無敵のバックダッシュ。確かに攻撃はくらわないが、バックダッシュ中には、実は投げられる判定がついている。

例えば舞。他の7人と違い舞のとびのきは側転で、地上を転がる。そこを投げてしまうことができる。

では他の7キャラはどうか。小さくジャンプするので確かに投げはできないが…。もうわかったね。十平衛で空中投げが可能なのだ。

実際の対戦中にこれを使う機会は少ないが、知っておいて損はないと思うよ。ほんと。


投げる。あまり実践じゃ使えないかな。


とびのきを…

第二章 ライン

ご存じのとおり、餓狼2には手前と奥での2ラインある。このラインに関することをここでは説明しよう。

その1 手前と奥での違い

奥のラインだと、キャラクターが少し小さくなり、相対的にフィールドが広くなる。しかし、実は違いはそれだけではない。例えば、見た目より（手前より）技のリーチが長くなる、手前では返せないはずの技で返せたりする、とか、ジョーのラインとばしは奥では対空技になる、などなど。ほとんどのキャラは奥のラインのほうが何かと便利だが、舞だけは手前のラインで闘うのが望ましい。その理由はムササビの舞にある。奥にいくと、手前では返されることのないアンディ、キムの大足払い（キムは間合いによる）、舞のしゃがみパンチ、ジョーのスライディングなどで返される上に、アンディの斬影ハメを投げ返しで脱出することも難しくなる（手前でも難しいが）。ラインとばしのリーチがかなり伸びるとはいえ、手前で闘うほうが舞には得策だろう。

その2 ライン移動攻撃

ライン移動は、転がりを除けば基本は2通りある。パンチ、キックだ。レバーを入れることによって若干方向制御ができるが、最もよく使われるのはレバーニュートラルでのホーミングだ。パンチはスピードがあって軌道が低く、キックはスピードがなく高い軌道を描いてとんでゆく。

もしライン移動で相手が突っ込んできたときはどうするか?キャラ別に、またはパンチ、キック別に対応が変わってくる。

まず、無条件で返せるのは、テリー、アンディ、ジョーのパンチでのライン移動。これはしゃがみ小パンチで追い返すことができる。例外として、舞のパンチは出るのが遅いので返せず、ベアはテリーしか返すことができない（アンディ、ジョーとは相討ち）。

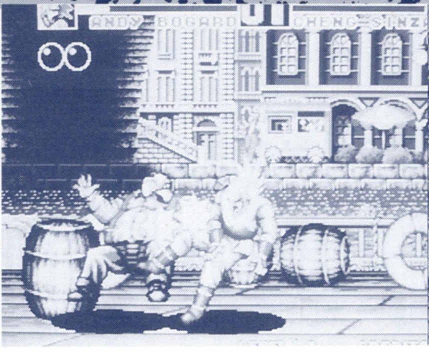
キックでのライン移動、主人公3人以外のパンチのライン移動には避け攻撃を出すのもいい。ジョー、チンの速い避けならばパンチでのライン移動を追い返すことが難しいものの、一応可能だ。それ以外はガードされてしまう。

しかし避け攻撃を出されるととぶ側が読んで大パンチを連打していると、避けの出かかりを投げられてしまう（キックのとき）。これを防ぐには、後ろに下がって距離を開けて避けを出せばよい。パンチは速いので下がりにくいので注意しよう。

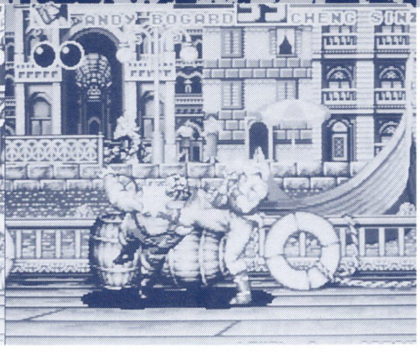
下がればヒットする。


投げまけてしまう避け攻撃も…。


そーれ、あっちへ行きなぁ。

でもこっちだと…あれれ？



こっちではペチっとね。ふ、造作もないこと。

これ以外の方法としては、キックの場合に限られるが、下をくぐって投げも狙える。だが、避け同様とぶ側のボタン連打が投げ勝つので、さらに裏をかいてくぐり斬影拳とか、くぐり足払い（距離を開けて）とかも考えられる。

なお、アンディのくぐり立ち小キックは、アンディが奥のラインにいれば全キャラのライン移動を返すことが可能。これはキムにも応用できるぞ（奥からとんでくるときは相討ちになりやすい）。

この他にもとびのき、バックジャンプ、無敵の必殺技などやることは色々考えられる。奥の深いラインの攻防をぜひ会得してくれ。

第三章 対戦テク

その1 斬影ラッシュ対策

斬影ピシざんえーガシザンエーカン…このお手軽ラッシュにはまるとかなり辛いものがある。このラッシュはしゃがみ小パンチ、小足払いを使うかで対応策も変わってくる。

①小足斬影ラッシュ

この場合は斬影をガードしてからのジャンプ、ライン移動が可能。避け攻撃は出かかりに小足をくらうので使えない。無敵の必殺技をひっかけることもできるがガードされる可能性があるのでカケ。

②小パンチ斬影ラッシュ

避け攻撃がいい。しかしキャラクターによって異なる。ジョー、チンなどならOK。ジャンプ、ライン移動はダメ。無敵の必殺技は同じくカケ。

ではキャラ別に見ていこう。なお、何をするにしても小技と斬影（キャンセル技）の間にではなく、斬影と小技の間にやること。



小足が低いので斬影ラッシュもなんのその。

○テリー…ライジングタックル、避け攻撃（②）

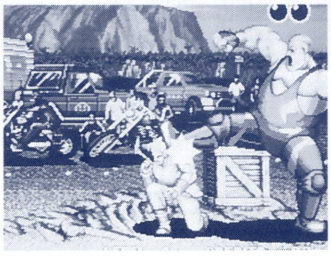
ライジングはカケだし、避け攻撃は小足のときは出かかりにくらってしまうため、無敵技があるとはいえかなり抜け出しにくい。

○アンディ…小足払い、大足払い、避け攻撃、昇龍弾

小足が一番確実。避け攻撃は相討ちになりやすい。相手のタイミング（つなぎ）が少し遅れれば斬影拳も可能。

○ジョー…小足(②)、タイガーキック、避け攻撃

小足は相討ち多し、タイガーはカケ。避けはやはりパンチのときのみ返せる。

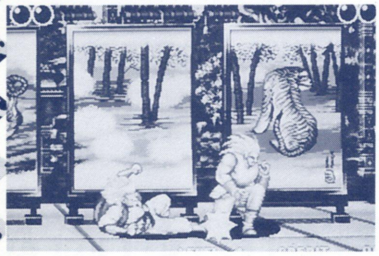


小足斬影ならこれだ。

○ベア…立ち大キック（①）、投げ(①)、ジャイアントボム

投げは斬影（小）をくらえば確実に投げ返せる。ジャイアントボムは100％斬影ハメを続けるつもりでいれば反応されにくい。

○十平衛…小足払い(②)、大いずな落とし(①)、避け攻撃（②）



小パンチ斬影にはコレが入る。小足ならライン移動ね。

大いずなは、ほんの少し歩いて出さなくてはならず、難易度はかなり高い。避け攻撃は斬影ガード中に一回レバーをニュートラルにしないとセンベイが出てしまうことに注意。

○チン…大破岩激(①)、避け攻撃（②）

破岩激は相討ちあり。また立ち小キックやしゃがみ小パンチを連打し、相討ちが多くてもいいからとにかく離すという手もある。

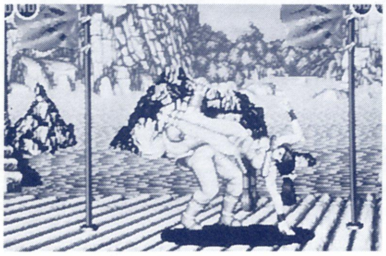
○キム…大足払い、飛燕斬

アンディがラッシュ中に大足払いなどを混ぜると非常にやりにくくなる。

○舞…投げ

これしかない。ほんの気持ちだけ前進して投げを行う。②のときは非常にやりづらく、奥のラインでは②はほぼ不可能。手前のラインでも、なぜか舞が1P側にいるときは投げづらい。もちろん、アンディの斬影と小技のつなぎが甘ければ投げ返しはぐっとやりやすくなる。一応ムササビってのもあるがその後が問題だ。

その2 ダッシュ二本対策



少うしだけ歩いて投げ。

起き上がりにダッシュ二本を重ねたときに何で返せばいいか…まず1つ知っておいてほしいのは、**十平衛の重ねが完璧ならば必殺技でしか返せない**（抜けられない）ということである。ここで完璧な重ねというのを定義しておこう。

それは、自分が起き上がって投げられる状態になったとき、ダッシュ二本がちょうど終わる一瞬で、かつ密着しているという状態とする。つまり、黙っていれば投げられるし、無敵の必殺技を出しても出るまでの時間がかかるものはガードされてしまう、そんな重ね方で十平衛がダッシュ二本を重ねてきたとしよう。

その前に、重ねが完璧ではないときの返し方を少し書いておく。逃げやすい順に書くと…

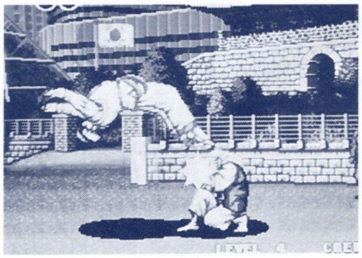
①バックジャンプ（垂直は×）
②しゃがみ小パンチ、小足
③ライン移動

この辺が限界だろう。これ以外の大技などで返そうとすると、かなりダッシュ二本の重ねが甘くても投げられてしまう。

こちらが投げを狙うのは、重ねが甘いほど無謀な行為となる。ダッシュ二本の走る十平衛には投げられ判定がないためだ。逆に完璧な重ねを狙うあまり、ちょうど止まってしまうようなときには一応狙える。

では本題に入ろう。重ねが本当に完璧ならば、ライジングタックル、タイガーキック、昇龍弾、飛燕斬はすべてガードされて反撃をくらう。このうち昇龍弾と飛燕斬は比較的当てやすい。出るのが早いためだ。

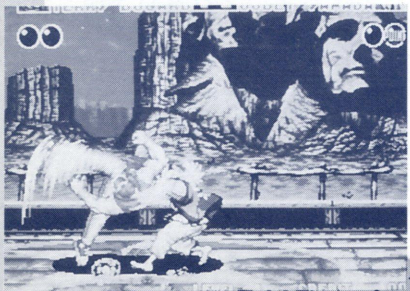
最も安心して出せる技は斬影、小破岩激、半月斬、ダッシュ二本といったところ。当たれば当たったでいいし、ガードされてもこちらが十平衛の体力を削っただけに終わる。ダッシュ二本は相手が完璧ならばこちらが投げ勝ち、重ねが甘ければお互いにすり抜ける。



重ねが完璧だと、飛燕斬ですらガードされてしまう。

回避を目的した技としては、クラックシュート、スラッシュキック、空破弾（超裂破弾）、（超）必殺忍蜂がある。ただ十平衛がそれを読んで早めにとまってしゃがみジャブの連打やスライディングなどをされると、クラック、スラッシュは返される。そのときはそれをさらに読んで使っちゃいけないはずのライジングやタイガーキックを出したりとか……う～ん深い。

また、十平衛が迅速に反応すれば返されるものに、ムササビの舞、ジャイアントボムがある。ベアにはほかにいい方法がないので、G・ボムは



テリーならコレで抜けよう。

起き上がりのダッシュ二本に対して出す技

テリー	アンディ	ジョー	ベア	十平衛	チン	キム	舞
小クラックシュート	小斬影拳	大スラッシュキック	（G・ボム）	ダッシュ二本背負い	小破岩激	小半月斬	必殺忍蜂

読まれやすいが、舞は忍蜂と使い分ければグー。

結局安全面を重視して考えると、キャラ別に最もいい技は表のようになる。このうちスラッシュは、「スラッシュ…」といいながら投げられてしまうこともごくまれにある。

その3 必殺技すかし投げ

端に向かって突っ込み型の必殺技をキャンセルで出すと、あまり進まずに空回りするような現象が起きる。これを利用した投げがある。

実際に使えるのはテリー、アンディ、チン、舞の4キャラ。では順に…。

○テリー

〈ラインとばしクラック投げ〉

ラインとばしキャンセル小クラックで目の前に落ちて投げる。クラックは前方に足を出すので、すかしたら少し歩かなくてはならない。

○アンディ

〈立ち小キック斬影投げ〉

立ち小キックのギリギリ先を当ててキャンセル小斬影から投げる。間合いがぴったりなのが、斬影を端でガードさせ、小足払い→立ち小キック小斬影だ。投げボタンは連打で左端がよい。

○チン

〈しゃがみ小パンチ破岩投げ〉

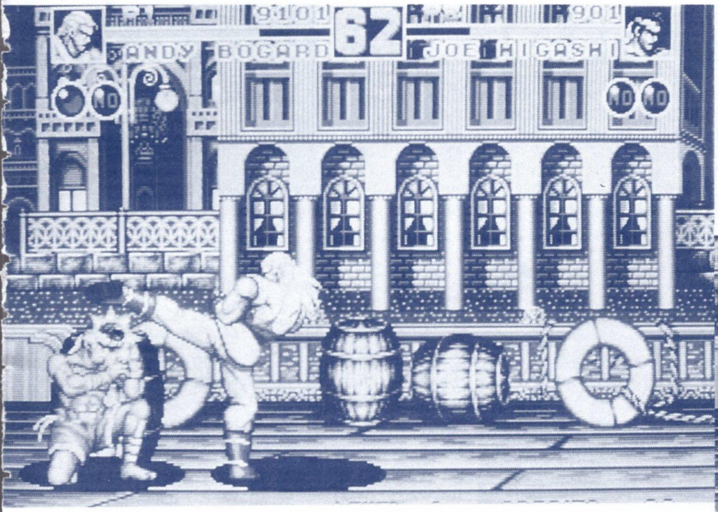
別にこれはしゃがみ小パンチでなくともいいし、問合いも適当でよい。最もやりやすいキャラだ。破岩激は小ね。

○舞

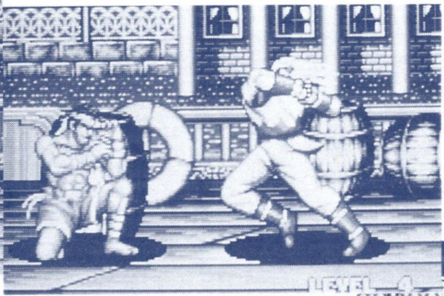
〈大足払い忍蜂投げ〉

大足払いは意外に近めでよい。ちょっとキャンセルがかけづらいのが難。

この投げを持つのはみんな強いキャラばかりだし、あんまり多用すると嫌われるので、奇襲的な意味でたまに用いる程度にしておこう。



足先がギリギリ当たるぐらいで…、


キャンセルざんえー…。


フンっとね。ひどいねこりゃ。

第四章 対戦ダイヤグラム

とりあえず表のような形で落ちついた。

最強はチン。氣電砲連打、とんだら避け。接近戦ではしゃがみ小パンチでペチペチやってバランスがとれている。ベアと十平衛にはハラと大破岩激だけでもいいぐらい。と び蹴りも強い。

2位はジョー東。やはりこの強さは避けに集約される。ハリケーンのスキが大きいのと、攻撃力の高い技が少ないためにチンには及ばなかった。

3位はアンディと舞。アンディは1回近づいたらハメ殺す、ぐらいの気持ちでやればもう少し上にくるかもしれない。足払いが比較的強いのと、斬影ラッシュで3位の座におさまった。舞はキャンセルを駆使すればベアとチン以外なら押していける（G・ボム、破岩激がネック）。キムには性能的にはもっと強いが、鳳凰脚を考えて6とした。

5位はキム。ラインとばしと鳳凰脚、半月斬の削りの強さと、持ち前の攻撃力の高さで、意外にバランスがとれている。

テリーは特に有利なキャラがいないものの、逆に特に苦手なキャラもいないのが強み。けど6位。今いち技のアクションが大きすぎるきらいがあり、アンディ、チンにはラッシュがかけづらい。

十平衛はここまで落ちたか、という感じ。ライン移動しまくって姑息にやれば意外に強い、というかそれしかやりようのない相手も多いが。

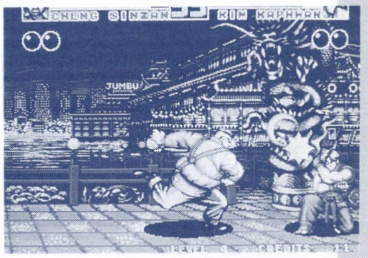
ベアは攻撃力が異常に高いのと、舞に強いという以外の長所がない。舞とはライン移動の相性もよく、負けることはおろか相討ちすらない。

このような結果に一応落ち着きはしたが、アンディもっと強い説、逆にアンディ最弱説、キムもっと上行く説、テリーほんとは強いよ説など様々な意見が飛びかっている。

真実が明かされるその日までみんな闘い続けるのだ。

餓狼2対戦ダイヤグラム

	チン	ジョー	アンディ	舞	キム	テリー	十平衛	ベア	計
チン		5	6	6	5	6	8	8	44
ジョー	5		5	4	6	5	5	8	38
アンディ	4	5		4	6	6	7	5	37
舞	4	6	6		6	6	6	3	37
キム	5	4	4	4		5	6	7	35
テリー	4	5	4	4	5		5	5	32
十平衛	2	5	3	4	4	5		7	30
ベア	2	2	5	7	3	5	3		27


おりゃー近づけんだろがぁ。チン強し。

大ブームの格闘ゲームの流れを検証する

格闘ゲームのルーツを探る

石井ぜんじ

格闘ゲームの夜明け……そもそもの始まりとは?

'93年現在、はやっている格闘ゲームといえば**ストII**を中心とした「対戦型、殴る・蹴る」といったものと、**ファイナルファイト**を中心にした、「横スクロール奥行きあり、殴る・蹴る」タイプの2つに大きく分けられると思う。

この2つのタイプは格闘ゲームとして誰もが認めるところだろうが、実は、格闘ゲームはこういうものだという線を引くのは難しい。たとえば奥行きのないものはどうなのか、剣を使う**ナイツ・オブ・ザ・ラウンド**や忍者もののゲームはどうなのかetc…。2つのタイプはどのようにプレイヤーに認められ、受け入れられたのであろうか。

そこで、昔を振り返ってみよう。いったい、いつから格闘ゲームが始まったのだろうか。そして現在のようにジャンルが確定したのはいつごろなのか。ストIIとファイナルファイトが発売されるまでの格闘ゲームの歴史を検証していってみよう。

格闘ゲームはプロレスから始まった

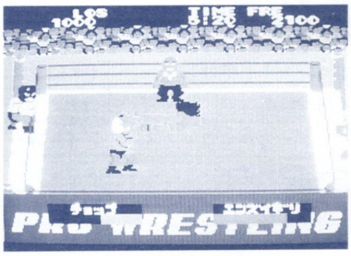
格闘ゲームは、殴る・蹴るが主な動作となるゲームである。ということは、自分の腕や足が識別できる程度にリアルに描けなければならない。

しかし、昔はキャラクターがハードの制約上あまり大きくできなかった。そこで、人が出てきても手足を使って攻撃するのではなく、ジャンプして障害物を越えていく**ドンキーコング**のようなゲームがほとんどであった。

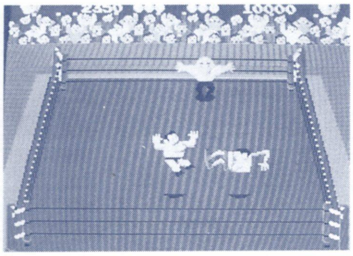
ハードが進歩し、人間の動きがリアルになって初めて、格闘ゲームが成り立つことになる。このハード上の壁を突破したのが、ファミコン発売の時期にあたる'83～'85年である。この時期に発売されたゲームのラインナップを見ると、今のゲームの基本となる形のゲームがたくさん出ている。

そして、今の格闘ゲームも例外ではない。

格闘ゲームのルーツになりそうなもので、一番古いものは、'83年に発売されたテクノスジャパンの**ザ・ビッグプロレスリング**である。このゲームはゲーム史上初のプロレスゲームであり、素手でとっくみあうという点から、現在の格闘ゲームのルーツと言ってよいだろう。



このゲームを覚えている人は何人いるかな?



プロレスゲームの古典的名作。キャラが7人も使える。

★格闘ゲームの分類学

格闘ゲームとは、どんなゲームなのだろうか。たいていの人が感じるイメージは、殴る・蹴る・投げるというような、とっくみ合って闘うというようなゲームだろう。しかし、ゲーム的には大きく2つのタイプに分かれていると思う。1つは1対多数のファイナルファイトタイプであり、もう1つは1対1で戦うストリートファイターIIタイプである。その他にも、プロレス・ボクシングのようなスポーツゲームものなどいくつかのタイプがあるが、現在ブームになっている格闘ゲームはF・FタイプとストIIタイプの2つが主流だと思う。

F・Fタイプは1対多数で、奥行きがあり、殴る・蹴るの他に投げるということがあるのが特長だ。投げは、敵をまとめたり、巻きこんだりという独特のゲーム性がある。また、投げは敵と密着するわけで、投げがあると格闘というイメージが強くなる。

中には、スパルタンXや青春スキャンダルのような奥行きがなく、投げのないゲームも存在する。これらのゲームは純粋なF・Fタイプとはいえない。

(次ページに続く)

ボクシングゲーム一覧		
'76	ヘビーウェイトチャンプ	セガ
'84	パンチアウト	任天堂レジャーシステム
'84	リングファイター	タイトー
'84	スーパーパンチアウト	任天堂
'85	キング・オブ・ボクサー	ウッドプレイス
'85	メインエベント	SNK
'87	ヘビーウェイトチャンプ	セガ
'88	ハードパンチャー	コナミ
'89	ファイナルブロー	コナミ
'90	あしたのジョー	ウェイブ／タイトー
'91	パウンド・フォー・パウンド	アイレム
'91	あしたのジョー伝説	ウェイブ／SNK
'93	タイトルファイト	セガ

プロレスゲーム一覧		
'83	ザ・ビッグプロレスリング	テクノスジャパン
'84	アッポー	サンリツ／セガ
'84	チャンピオンプロレス	セガ
'85	ダンプ松本	セガ
'85	エキサイティングアワー	テクノスジャパン
'86	ロボレス2001	セガ
'88	リングの王者	コナミ
'89	レッスルウォー	セガ
'89	WWFスーパースターズ	テクノスジャパン
'89	チャンピオンレスラー	タイトー
'91	WWFレッスルフェスト	テクノスジャパン
'93	ファイヤースープレックス	SNK
'93	マッスルボマー	カプコン



格闘ゲーム全盛時代を築いた名作。

1対多数の格闘ゲーム

'84	スパルタンX	アイレム
'85	ナックルジョー	タイトー
'86	熱血硬派くにお君	テクノスジャパン
'87	ダブルドラゴン	テクノスジャパン
'88	ビジランテ	アイレム
'88	功里金団	タイトー
'88	忍者龍剣伝	テクモ
'88	スーパーマン	タイトー
'89	ストリートスマート	SNK
'89	クライムファイターズ	コナミ
'89	ダブルドラゴンII	テクノスジャパン
'89	ファイナルファイト	カプコン
'89	タフターフ	サン電子
'90	T.M.N.T.	コナミ
'90	コンバットライブズ	テクノスジャパン
'91	バーニングファイト	SNK
'91	ザ・シンプソンズ	コナミ
'91	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン
'91	ルナーク	タイトー
'91	DDクルー	セガ
'91	ライオットシティー	ウエストン／セガ
'91	闘神ブレイザーズ	ビデオシステム
'91	クライムファイターズII	コナミ
'92	キャプテンコマンドー	カプコン
'92	アラビアンファイト	セガ
'92	キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ	データイースト
'92	64番街	ジャレコ
'92	サイレントドラゴン	イーストテクノロジー
'92	X-MEN	コナミ
'92	アンダーカバーコップス	アイレム
'92	ビッグファイト	タツミ
'92	レジオネア	TAD
'92	スパイダーマン	セガ
'92	ミューティションネイション	SNK
'92	天地を喰らうII	カプコン
'93	ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト
'93	フック	アイレム
'93	キャディラックス	カプコン
'93	パニッシャー	カプコン
'93	ナックルバッシュ	東亜プラン
'93	ゼロチーム	セイブ開発

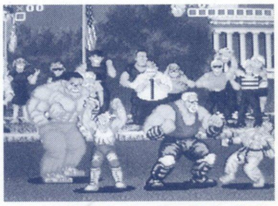
ファイナルファイトのルーツは何か?

その後、約3年の間に今の格闘ゲームとほとんどルールが変わらないゲームが、続々と誕生する。

ファイナルファイトタイプの直接のルーツと思われるのが、'86年の**熱血硬派くにお君**である。奥行きのあるフィールドで、投げのあるゲームはプロレスゲーム以外では最初のゲームだろう。史上初の、〝ケンカのシミュレーション〟である。

そして、テクノスジャパンではくにお君に続き、'87年には**ダブルドラゴン**を発売する。これもくにお君にひき続き大ヒットとなり、格闘ゲームの形式は、ここではっきり出来上がった。

しかし、この2作の大ヒットから、**ファイナルファイト**のヒットまで意外に大ヒットと呼べるものがない。テクノスの2つの作品のレベルが高かったため、この作品を超えるものはファイナルファイトまで待たなければならなかった。とはいえ、光る格闘ゲームはいくつか出ている。



SNKの格闘ゲーム、ストリートスマート。間合により技が違う。

テクモの**忍者龍剣伝**は、その中でも目立つ作品だ。忍者というタイトルだが、ほとんどやっていることはケンカと変わらない。ただボタンを連打しているだけで出る連続技や、日本をパロディ化して笑ってしまうセンスは、現在の格闘ゲームに大きな影響を与えていると言えるだろう。

奥行きがないものでは、くにお君以外に'84年にアイレムから**スパルタンX**が、'85年にはセイブ開発から**ナックルジョー**が出ている。どちらも当時としては非常によくできたゲームで、特にスパルタンXは大ヒットした記憶がある。

この2つのゲームは、拳や蹴りで勝負するといった点から、格闘ゲームと言ってかまわないと思う。しかし、今の格闘ゲームとは大きく異なる点がある。それは投げがないということだ。

投げは、独特の爽快感を持つ大技だし、敵をまとめたりという点からゲーム性にも大きな影響を与えている。投げがあるとないとでは大きくゲームが変わってくるのだ。

しかし、投げはソフト的な問題や、投げパターン・投げられパターンのキャラクターパターンが多くなるなどの問題点から、なかなか簡単にはできなかった。技術の進歩が投げを可能にしたわけだ。

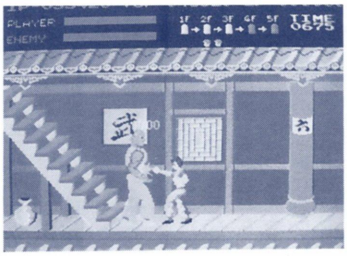
投げがゲームの中にあると、とっくみあう格闘のイメージがより強くなる。やはり、投げをとり入れたくにお君が今の格闘ゲームに一番近いと思われる。



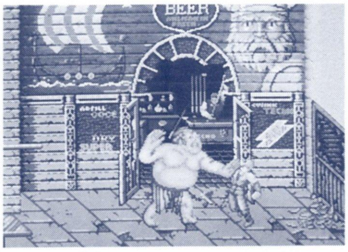


派手な演出とでかい武将がド迫力の天地をくらうII。

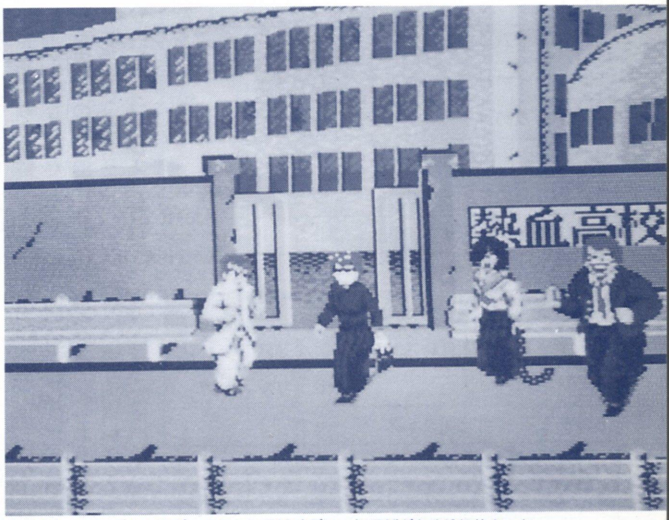
ジャンプの頂点で蹴ると鋭い蹴りが出せたりした。



スパルタンXは放っておくと体力が回復してしまう。



忍者対相撲。ストIIも驚くハイセンスだ。



今見るとキャラが小さいが、そのセンスはすごい。ヤクザがあまりに怖かった。

これらのゲームは、いろいろな点を考えて判断する必要がある。例えばT.M.N.T.は、亀忍者それぞれが皆武器を持っていて、拳で殴るわけではない。しかし、とび蹴りはもっているし、武器でひっかけて投げるというゲームシステムになっている。ゲーム的には他のF・Fタイプと変わらない。このようなタイプのゲームも格闘ゲームとして分類した。

逆に、クロスブレイズは、投げの要素を持っていないし武器で攻撃するのが基本攻撃である。投げが存在しないので、敵にはさまれないで切りまくるというゲーム性になっている。F・Fタイプとややゲーム性が異なると判断して、格闘ゲームのリストからははずすことにした。

多くの忍者ゲームは、基本行動が殴る・蹴るでないことが多い。刃で切ったり手裏剣が主な攻撃方法になっているのでリストからはずすことになった。しかし、その中で忍者龍剣伝は基本が殴る・蹴る・投げるなので文句なく格闘ゲームと言えるだろう。

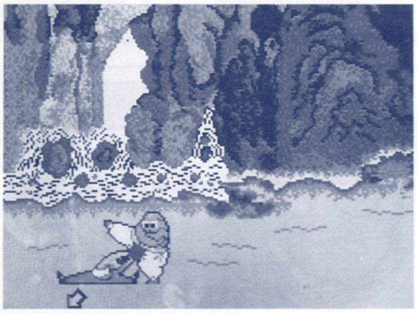
1対1の直接対決であるストIIタイプの場合は、とりあえず武器を使うものもすべて含めてみた。厳密には格闘ゲームとは

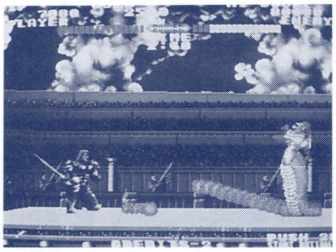
対戦ゲームのルーツはどこからなのか?

では、ストIIなどの対戦ゲームの格闘ものはどこがルーツなのだろうか。
対戦ゲームができるかどうかはともかく、コンピュータと1対1で殴ったり蹴ったりできるゲームは、'84年のデータイーストの**空手道**と、翌'85年のコナミの**イーアルカンフー**がある。
どちらのゲームも対戦はできず、打撃系の技のみである。
空手道のほうは、2本レバーの組み合わせによって様々な技を使い分けできるという実に斬新なゲーム性を持っていた。これはストIIの6ボタンにもひけをとらない複雑な操作系である。しかし、考えてみれば対戦型のゲームでは、地形や自分が動いてかわすなどのゲーム的要素が少なくなる。それだけに、自分の使える技の多彩さや、使い分けが重要になってくるのだ。

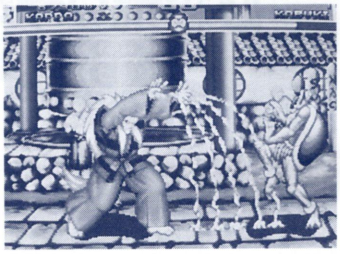


空手道は、斬新な操作性と豊富な技で一時代を築いた。

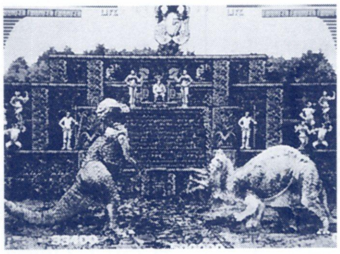

最初の敵、BUCHU。ここで負けると終わってしまう。一人設定だった。


剣と魔法の世界を対戦ゲームにしたファイティングファンタジー。

イーアルカンフーは、レバージャンプにボタンがキックとパンチという、今の対戦型格闘ゲームに非常に近い形となっている。このゲームはレバーの入れ方によって技が多彩に変わる。足首狙いや開脚突き、旋風脚など一つ一つの技にすべての名前がついていたのも実に格闘技らしい雰囲気があってよかった。
この2つのゲームには、投げのシステムこそないものの、対戦型ゲームの直接ルーツであるといってもよいと思う。
そして、この2つのゲームの直後、史上初の対戦型格闘ゲームが発売された。それが、**対戦空手道・美少女青春編**である。
このゲームは、空手道の大ヒットをうけて発売されたもので、相手は赤の道着を着ていて差別化が図られていた。コンパネは、レバーが4本立ち並ぶという一種異様なものであった。しかし、このゲームは思ったほどヒットしなかった。
ストIIと同様、ヒットしたゲームの勢いに乗って対戦型のゲームを出したわけだ。だが、対戦ブームを呼ぶまでには至らなかった。対戦ゲームとしての完成度がそこまで高くなかったのと、空手道で使えたパターンが封じられていてコンピュータ戦が難しかったのが原因だろうか。
約10年前、**ストIIダッシュ**と同じように対戦ブームを狙ったゲームがあったわけだ。しかし、時代はまだ対戦ゲームを必要としていなかった。
その後、'87年に**ストリートファイター**が発売されるまで、対戦型格闘ゲームは少しずつ進歩していく。しかし、対戦ができない対コンピュータ戦がメインのゲームがほとんどである。


出てくるキャラがすべて色モノ。格闘ゲームもここまで来た。

'85年には、コナミから**ギャラクティックウォリアーズ**が発売された。武器を使うが、ロボットものの対戦ゲームといってもかまわないだろう。同じ年にタイトーからは**女三四郎**が発売されている。
そして、'87年にコマンド技で波動拳・昇龍拳の出せるストリートファイターが発売されることになる。コマンド技はもちろんストリートファイターが元祖であり、対戦プレイもかなり楽しめるレベルのゲームになっていた。ストリートファイターはIIの前作であり、システム的に現在の対戦ゲームとほぼ同じ内容をもっている。ストリートファイターによって、対戦型ゲームの基本は出来上がったと言えるだろう。
現在の格闘ゲームのブームを引き起こしたのは、カプコンによるところが大きい。ファイナルファイトとストIIの大ヒットが現在のブームにつながっているのは、最近のゲームプレイヤーなら誰もが知っているだろう。しかし、ストIIとファイナルファイトの前には数多くの格闘ゲームの蓄積があったのである。また、それまでの格闘ゲームをよく研究した結果が、大ヒットに結びついたといえると思う。


富士山のさらに上を行ったダイナレックス。きてる〜。

言えないと思うが、1対1の対戦形式のゲームは独特のゲーム性を持っているのでひとつにくくってみた。
ストIIタイプの対戦形式のゲームは、常にボスと闘っているようなもので、他の形式のゲームと異なる点が非常に多い。お互いが同じような攻撃・防御の能力を持っているため、使える技が多彩で、体力制になっているところが特長である。
ストIIタイプのゲームの中では、ガードというシステムがあるかないかでゲーム性がかなり変わる。現在のガードのシステムに近いものは、空手道が最初だ。左側のレバーを後ろに引くことによってガードできる。同時代のイーアルカンフーにはガードのシステムがない。
ストリートファイターは、上ガードと下ガードがあるが、下ガードで地上攻撃をすべてガードできるわけではない。ジャンプ攻撃以外がすべて下ガードでガードできるシステムが確立したのは、ストIIが最初である。最近の格闘ゲーム、チャタンヤラクーシャンクでは上段・中段・下段の受けがあるが、納得度が高いストIIのガードシステムは、今後も引き継がれて多くの格闘ゲームに使われていくことであろう。
（ぜんじ）

1対1の格闘ゲーム一覧（プロレス、ボクシングを除く）

'84	空手道	データイースト
'84	出世大相撲	SNK
'84	大相撲	データイースト
'84	対戦空手道	データイースト
'84	グレートソードマン	タイトー
'84	アーバンチャンピオン	任天堂レジャーシステム
'85	イーアルカンフー	コナミ
'85	ギャラクティックウォリアーズ	コナミ
'85	飛龍の拳	日本ゲーム
'87	ストリートファイター	カプコン
'88	火激	カネコ
'89	バイオレンスファイト	タイトー
'89	ファイティングファンタジー	データイースト
'91	ストリートファイターII	カプコン
'91	デスブレイド	データイースト
'91	ウルトラマン	バンプレスト
'91	餓狼伝説	SNK
'91	キング オブ ザ モンスターズ	SNK
'91	ピットファイター	コナミ
'92	ワールドヒーローズ	アルファ電子
'92	リングレイジ	タイトー
'92	キング オブ ザ モンスターズ2	SNK
'92	ストリートファイターIIダッシュ	カプコン
'92	龍虎の拳	SNK
'92	ダイノレックス	タイトー
'92	チャタンヤラクーシャンク	ミッチェル
'92	ブランディア	アルュメ
'92	富士山バスター	カネコ
'92	モータルコンバット	タイトー
'92	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
'92	餓狼伝説2	SNK
'93	ダークエッジ	セガ
'93	ファイターズヒストリー	データイースト
'93	ナックルヘッズ	ナムコ
'93	タオ体道	ビデオシステム
'93	ワールドヒーローズ2	ADK

編集後記



表紙イラスト
ワールドヒーローズ２（ＡＤＫ）、ファイヤースープレックス（ＳＮＫ）、マーシャルチャンピオン（コナミ）、ナックルヘッズ（ナムコ）、餓狼伝説２（ＳＮＫ）、ファイターズヒストリー（データイースト）、ダークエッジ（セガ）

必殺荒ワザ増刊
最新格闘ゲーム

■平成5年7月30日　第8巻10号通巻95号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ　■編集チーフ　佐藤孔建
■編集スタッフ　猿渡雅史／坂井　肇／大野純司／林　野吉／竹森眞由美／内山利栄
■編集アシスト　遊佐孝之／霜田和人／二田祐樹
■ライティングスタッフ　C･LAN／ずるずる／FRS-N.O／TWL-DON／KAL／RIK君／ももやん／F-GLD／いなりん／YOU･A／SHIN落合　■イラスト　雑君保プ
■デザイン　FINE POCKET／エジマ企画／西村光賢
■制作協力　編集スタジオ岩井
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9321
■印　刷　大日本印刷株式会社



●緊急増刊ということで書くほうも緊急状態です。マッズルボマーのほうは本誌でもくわしく攻略しようと思いますのでお楽しみに!!（一応２周クリア見えたＦＲＳ-Ｎ，Ｏ）



●今のゲームブームを支える格闘ゲーム、ふあ～、私にとって苦しい毎日、しかし逆らうことはできないのがライターのつらいところ。ついにできたんだねえ、この本。（ずる）



●今回書いたものはゲーム数こそ少ないもののページ数は多くてなかなかハードであった。さて、次は本誌とコミゲか。まあ確かに留年するわなこれじゃ。（Ｃ・ＬＡＮ）



●最近の格闘ゲームは、ゲーム的にレベルが高くなっていると思う。とはいえ、ヒットしているゲームはみんな似たタイプのゲームなのか、ちょっと残念かな。（ぜんじ）



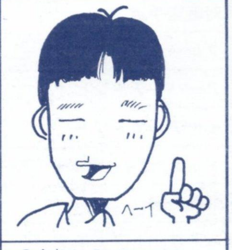
●うむ、今回のワーヒー攻略はどうかな？ページの都合上書けなかったことも多いな。
クトゥ○フの新刊を買いに行かねば。(今日は5月28日ももやん)



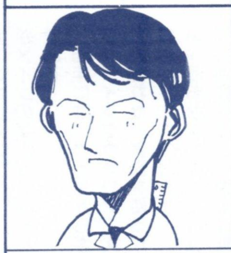
●私エリック君と、某Ｒ○Ｋ君とは別の人です。間違えないようにして下さい。私はキャラクターゲームが得意で、シューティングは苦手なんです。
（類似品エリック君）



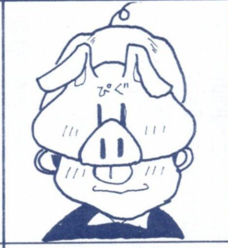
●様々な理由で、今回はとんど仕事がなくて残念なＫＡＬです。なのに、なぜかスケジュールの関係で徹夜で仕事しました。なんでだろう。なにか違う気がする。（ＫＡＬ）



●今年のＧＷはワーヒー２に始まってワーヒー２に終わった。マジな話休みなし、こいつは死んだ。今ごろは本誌の仕事かはたまた増刊か…休みと金をくれ～!!（ＤＯＮ）



●元来アクションものになじみの薄い私は、格闘全盛といってもやり込んだのはストⅡシリーズぐらいだ。月並だけど、「ストⅡ次回作に期待」ってとこかな。（YOU. A）



●ハ～イ、オイラぴぐ君、タイトルファイトの紹介はどうだったかな？これからもいろんなゲームの記事書いてこうと思うんで応援たのむぜ！バリバリ書くからよ!!（ぴぐ）



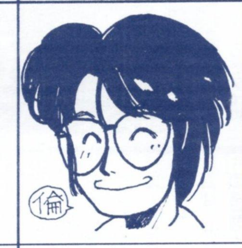
●今、この編集後記を書いている３日後に試験を控えている。しかし、まだ仕事が残っている。非常にまず～い。
（この本が出る頃には結果がでてる・いなりん）



●どんなゲームにでも言えることだが、格闘ゲームは特にストーリーをしっかりさせてほしいと思う。ただ単に殴っているだけのゲームはねェ。（愛に生きたい男Ｆ-ＧＬＤ）



●この増刊にはこれまでにない試みがいくつかある。あれがなかったりとか、あれを低くおさえたりとか。その結果はアンケートハガキで判断したいと思ってます。（坂井）



●餓狼２増刊に引き続きワーヒー２増刊の総合プロデュースを私、大野が担当します。ご意見、ご要望がありましたらぜひお聞かせ下さ～いっ。
（コラムゥ大野）



●緊急増刊というのは初めての試みです。でも、やはりGAMEST TASTEを目いっぱい出していくというのが、一番だと感じました。ビシッと読んでください。㊣



●今後もどんどんおもしろそうな作品が目白押しの格闘ゲーム。対戦という魅力的な要素が根底にある。別のジャンルでも対戦方式のゲームが出てほしいぞ。（さわたり）

STREET FIGHTER II

決定版！

初心者からマニアまで



未だかつてない超ロングセラーの『ストリートファイターⅡ』シリーズ。その人気は色褪せることなく続いている。この人気の秘密を探るべく、今一度深く考えてみることにしよう。イバラの道を歩んでいる者、天を目指す強者どもすべてのファイターに捧ぐ！

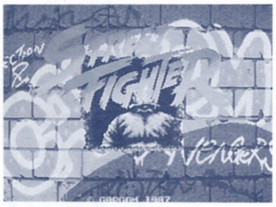
ストリートファイターからストリートファイターⅡダッシュターボまでの歴史

「ストリートファイター」シリーズを元祖から最新作まで、その歴史を振り返ってみよう

似て非なりな格闘ゲーム

1987年8月、カプコンから衝撃のデビューを飾った「ストリートファイター」。1対1の格闘ゲームで、自分の体力がなくならないうちに相手の体力をすべてなくせば勝利というシステムだけを見れば、そう目新しいものではなかった。だが、人々の目を引いたのはその筐体。圧力センサーを採用することにより、ボタンを叩く力でパンチとキックにそれぞれ3段階の強弱をつけられたのだ。これは弱威力の技は相手に与えるダメージこそ小さいがスキが小さく、反撃を受けにくい。反対に強威力の技はスキが大きく、反撃を受けやすいが当たればかなりのダメージになるといった具合だ。こうすることにより闘いが多彩化し、ただ殴っていればいいといった従来の格闘ゲームとは一線を画するゲーム性を持つことになったのだ。

後に発売される「ストリートファイター」のテーブル筐体バージョンにはパンチとキックのそれぞれに3つずつ、合計6個のボタンを装備した特殊なコンパネのバージョンもあったが、これが後に「ストリートファイターⅡ」に引き継がれることになるとは、誰が予想し得ただろうか?



格闘ゲーム界、いやゲーム業界全体を揺るがした衝撃の一作。

防御と攻撃のバランス

「ストリートファイター」が優れていた点は他にもある。それは防御という概念だ。従来の格闘ゲームにも防御という概念を持ったゲームがあったが、それは防御をするというボタンを独立させてのこと。だが「ストリートファイター」では、相手のいる方向とは逆の方向にレバーを入れることで防御をすることになる。普通に考えれば、相手が右にいて自分が左にいる場合、レバーを左に入れれば自分の操作するキャラクターは左に移動する。このゲームでも左にレバーを入れればキャラクターが左に移動する。ではどんなときに防御になるのかというと、それは相手が攻撃してきたとき。レバーを左に入れれば上段防御となり、左斜め下に入れれば下段防御となる。ちなみに左斜め上のみ、相手が攻撃してようがしていまいが関係なく、バックジャンプとなっている。

また、このゲームの特徴として防御と攻撃のバランスがある。例えば相手がジャンプキックをしてきた場合、自分にできる攻撃で相手を撃墜できるか瞬時に判断する。その結果、撃墜できるのならば適切な技を出し、無理ならば防御する。逆に自分がされると嫌な攻撃を相手にするといった駆け引きこそ、このゲームの面白さといえるだろう。

また、この駆け引きはコンピュータを相手にしたときよりも、人間を相手にしたときにより重要となってくる。ただし、このころはプレイヤー同士の闘いはあまり見られず、対CPUが中心となっていた。

必殺技とそのコマンド

このゲームが他の格闘ゲームと大きく違っていた一番のポイントは必殺技の存在だ。従来までのゲームだとあるボタンを押したときや、攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押したときなどに敵に大ダメージを与えるといったタイプのものがほとんどだった。それだけ簡単に出すことができるだけに出せる回数は制限され、どこで出すかが重要になっていたのだ。ところがこのゲームでの必殺技の出しかたはちょっと違う。レバーを数方向に短時間かつ正確に入れた後、パンチなりキックボタンを押す。これには誰もが戸惑い、失敗を繰り返しながらやっとの思いで一発の波動拳を発射していた程度。ところがこの波動拳／昇龍拳／竜巻旋風脚という3種類の必殺技、どれが当たってもかなりの大ダメージを与えることができると判明するやいなや、誰もがこぞって必殺技の練習をするようになっていった。別に必殺技を出せなくては勝てないというわけではない。ただ、必殺技を当てさえすればかなり試合展開が有利になるというだけなのである。それでも必殺技を出したいというのはゲーマーの性なのだろうか?

ちなみに敵キャラクターも必殺技を持っている者がおり、特にラスボスのサガットの使うタイガーショットに関しては、1発当たるだけで体力の半分以上を奪われてしまうという凄さ。この闘いを大味と感じるか豪快と感じるかは人それぞれとして、この「必殺技」が魅力を数倍にアップさせていたことだけは事実だ。

そして、続編の製作が開始した

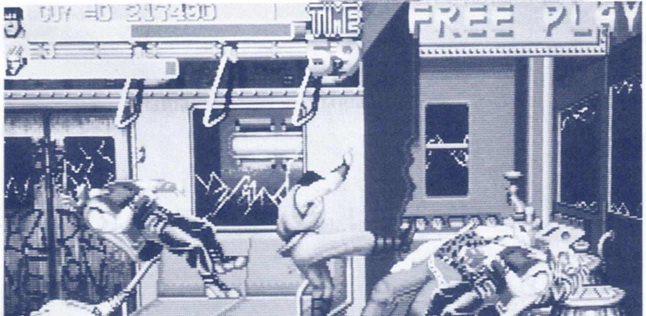
1989年、AMショーに「ストリートファイター'89」というゲームが出展された。これは皆さんもご存じの通り、現在の、「ファイナルファイト」に当たる作品である。しかし、「ストリートファイター」と違って、1対多勢というシステムに変更されていたため、ゲーメストでは違うゲームという印象を受けた。結局発売時には名前が変わり、「ファイナルファイト」として世に出ることになる。

「ファイナルファイト」は横スクロールの格闘ゲーム。プレイヤーはコーディー、ハガー、ガイの3人の中から一人を選んでプレイすることになる。「ストリートファイター」シリーズと大幅に違う部分は1対1の戦闘ではなく、一人または二人対大勢の闘いになるというところ。これにより、「ストリートファイター」シリーズで重要だった必殺技のコマンドよりも、いかに効率よく大勢の敵を処理していくかというあたりが大切になってくるのだ。

このゲームは「ストリートファイター」の続編にはなり得なかったが、それでも支持するファンは現在でも多数おり、1990年度の人気No.1という輝かしい功績を残すことになった。



ストリートファイターシリーズではないが、不朽の名作だ。

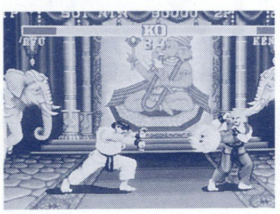


二人同時プレイが可能で、対するマッドギアの敵に立ち向かう。その数、数百から数千? ハガーの娘のジェシカを救出するため、命をかけろ!

1991年、大異変が!?

そして1991年、ゲーム業界に大異変が起こった。そう、「ストリートファイターII」の発売である。前作との違いはまず自分の操作できるプレイヤーの数。「ストリートファイター」では1P側がリュウ、そして2P側がケンという固定のキャラクターしか使用できなかったのだが、「～II」ではなんと8人ものなかから自分の操作するキャラクターを選べるというのだ。しかも自分が選んだキャラクターを除く残りの7人はそのまま敵キャラクターとして登場する。つまり、敵キャラクターのしてきた戦法は（一部を除いて）そのまま自分の戦法として用いることも可能というわけだ。さらに、コンピュータとの戦闘がそのまま対戦プレイのための練習にもつながるといった要素も見逃せない。とはいうものの、発売当初は対戦している人はあまりおらず、メインはコンピュータを相手にしたものばかりだった。

しばらくするとテクニックも向上し、四天王であるバイソン、バルログ、サガット、ベガの存在も明らかに。全国ではハイスコアを競うため、ダブルノックアウトが大流行することになった。



今では懐かしさすら感じられる、「ストリートファイターII」

真の面白さは対戦にアリ!!

月日は流れ、誰もがコンピュータ相手にそこそこまで勝ち進めるようになったころ、プレイヤー同士の対戦が流行し始めた。まだ昇龍拳などのコマンド系必殺技が完全に出なかったころは簡単に技が出るエドモンド本田やガイル、春麗などが好まれて使われ、ザンギエフなどは全く使えないキャラクターと思われていた時期でもある。

ところが徐々にコマンド技が出る確率が上がってくると同時に株が上がったのがリュウとケン。波動拳で相手をジャンプさせ、昇龍拳で撃墜するという波動昇龍拳パターンがリュウ・ケンの常套パターンとして浸透していく。

だが対戦が煮詰まれば煮詰まるほど、ガイルとダルシムの強さが目立ってきて、リュウ・ケンではうまいガイルには対抗できないといった図式がハッキリしてきた。さらにはキャンセル技、連続技などの発見により多少はリュウ・ケンの地位も上がったかに見えたが、ガイルにも連続技が発見され、結局ガイルの強さは不動のものになっていく。

そんな折、密かなブームを呼んでいたのがザンギエフ。今までは散々「使えない」だの「最弱」だの言われ続けていたザンギエフだが、実はスクリューパイルドライバーの威力が凄まじいということが発覚し、マニア層に大ウケ。飛び道具も持たず、スピードも遅い。ジャンプスピードも遅ければリーチも普通。そんなザンギエフだからこそ、一発逆転という魅力に取りつかれていったのだろう。



対CPUだけでなく、対戦までもが全国的に広がった伝説のゲーム。その伝説は今もなお受け継がれている。この人気はいつまで続くのだろう…?

改良版、望むべくして登場!

1992年1月、「スーパーストリートファイターII」という名前のニューバージョンの企画があるとの情報を入手。これが後に「ストリートファイターIIダッシュ」という名前に変更される。

目立った変更点はふたつ。まずは四天王でプレイできるようになっていたこと。もうひとつは同じキャラクター同士による対戦が可能になっていたということだ。細かい点まで調べていけば春麗にふたつも技が増えていたり、判定面などではほとんどすべてのキャラクターに変更が行われている。これはすべて、対戦プレイが中心となっている「ストリートファイターII」の現状を考えた結果の、キャラクター間の性能差を限りなくゼロに近付けるという作業だったのだ。

リュウとケンはそれぞれ同キャラクターで対戦できるようになったため、二人の間に性能の差をつけた。エドモンド本田は百烈張り手によるハメを解消するために、手の平にもやられ判定をつけた。春麗は空中投げの範囲が狭くなり、ブランカはローリングアタックの飛距離を大中小で調整できるようになった。ザンギエフはヘッドバッドで相手を気絶させられるようになり、ガイルはしゃがみ弱パンチの連射ハメができなくなり、ダルシムは空中ならどこでもドリルアタック／ドリルキックができるようになった等。あとは全体的に起き上がりの技や百烈系の技が出やすくなったといったところ。細かく調べていけばかなりあるのだが、それは後述することにしよう。

また、グラフィックがいくつか描き直されたという部分にも注目しておきたい。

しかし各キャラクターごとの性能差を縮めたとはいえ、四天王はケタ外れの性能を持っており、どのキャラクターが強いのか?と調べていくとやはり上位を占めるのは四天王という結果になってしまう。従来からのキャラクターのなかではガイルとブランカの強さが光っていた。



四天王が使えることと、同じキャラで対戦できるのは嬉しいネ。

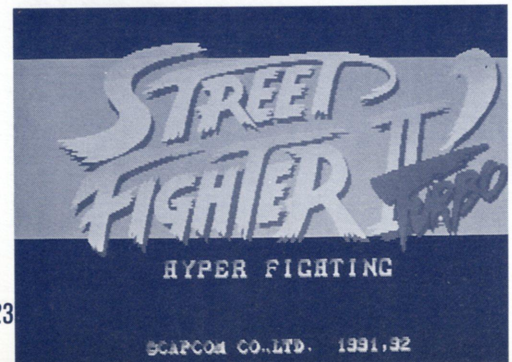
悲しき、コピー基板の出現

1992年も終わろうとしているころ、アメリカで「ストリートファイターIIダッシュターボ」というゲームが発売されるという情報を入手した。当初、ターボはアメリカのみの発売で、日本での発売の予定はなかった。……ハズだったのだが、全国から「あそこで見た」といった情報が寄せられた。ところが実物を見てみればゲーム中にキャラクターの変更ができたり、飛び道具を連発できたりとゲームバランスも何もない不正改造ゲームだったのだ。

これは悪徳メーカーが不正にプログラムを改造・複製し販売していたもの。プレイヤーのなかにはこれを新作であるターボだと信じてプレイしてしまった人も少なくない。

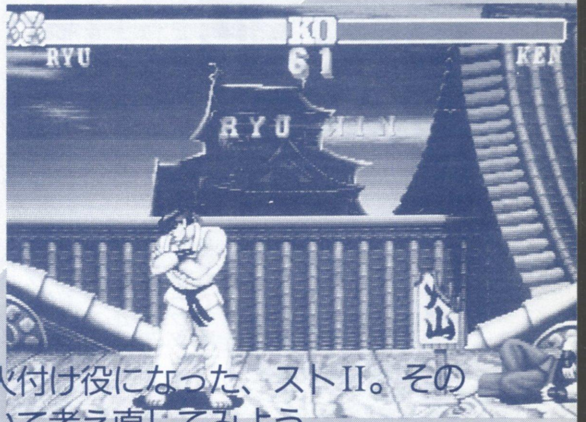
そして今、ターボが発売

そして1993年1月、遂にカプコン謹製の「ストリートファイターIIダッシュターボ」が日本でも発売されることになった。従来の「ストリートファイターIIダッシュ」との違いはまずスピード。約50%はアップしているのだろう。さらに各キャラクターごとの性能差を縮めるという努力は今回もされており、春麗が待ちガイルに対抗すべく飛び道具を得たり、エドモンド本田が波動足払いから脱出するためにスーパー百貫落としが増えてみたり。特筆すべきは四天王の性能で、実に最強だった四天王は最弱の部類に入るほどのパワーダウンを強いられてしまった。これはベガがあまりにも強いために大会などで使用禁止にしたことがあるくらいなので、当然といえば当然の結果かも知れない。その結果、再びガイルが最強の座につくことに……。



スピードが速くなった分、技をミスり易くなったのが難点。

ストリートファイターII



ブームの火付け役になった、ストII。その内容について考え直してみよう

そして超ヒット作品の登場

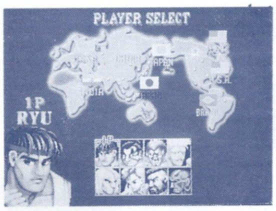
91年1月、カプコンからゲーメスト編集部に知らせがあった。2月のショーに出展される『ストリートファイターII』で、ショーの当日に対戦しようというものだった。

ゲーメスト編集部ではすぐに取材に行くが、ビデオを見て画面写真をもらうにとどまった。まだ基板は届いていないようだ。実際に攻略を始められたのはようやく2月に入ってからであった。

こんな状態では開発中にやりまくってきたカプコン開発陣に勝てるわけはない。当日は1勝9敗という無惨な結果になってしまった。その日から編集部は、カプコン開発陣を倒すべく腕を磨くことになったのだ。

奴は敵?それとも?

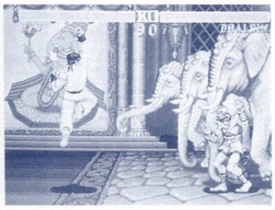
最初は選べる8人のキャラと闘うが、コンピュータと自分の性能は基本的に同じだ。従って、自分が負けるということは、キャラクター自体が弱いのではなく、自分自身が弱いということを意味していた。ウデが上達していないことを、素直に認められたのだ。こんなにも真面目になれるゲーム、あっただろうか?



選べるキャラクターが一気に増えたので、嬉しさもひとしお。

必殺技と試合内容

幾度かプレイを重ねていくことによって、各キャラクターごとにある必殺技を出せるようになっていく。それによって、殴る蹴るだけの簡素な試合から一転して、派手で華麗なプレイをすることができるようになる。『ストリートファイター』に比べて必殺技の威力が下がったため、ただ必殺技を出せるだけでなく、いつ出すかがキーポイントとなってきた。



必殺技は派手で美しく、誰をも魅了させた。

飛び道具の持つ意味

今まで、格闘ゲームと呼ばれるものに飛び道具というものは存在しなかった。しかし敢えてその概念を打ち破り、それを取り入れることによって、接近戦だけの闘いから遠い間合いでの戦いも生まれた。

キャラクターの中には、接近戦が得意な奴とそうでないのとがいる。リュウと春麗を例に挙げよう。リュウは春麗に近づいてほしくないから、波動拳を連発する。春麗はしょーがないわねと言ってジャンプする。リュウは昇龍拳のチャーンス！　なので、迎撃する。しかし、春麗が垂直ジャンプでよけた場合には駆け引きになってくる。

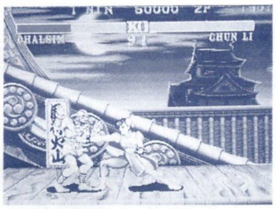
コマンド技とため技

どちらも同等の強さと言ったところか。ため技はいつでもための状態に入れるし、操作がラクなので初心者にも簡単に使うことができる。ただ連発ができない、めくられると弱い、ためている間スキができるなどの欠点がある。

一方、コマンド技は入力が複雑なので、自由に出せるようになるのはちょいと練習が必要だ。だけど連発がきき、いつでも出せるのは何とも気持ちがいい。しかし出した後に硬直（スキ）ができてしまう。どちらも一長一短だが、ストIIにおいてはコマンド技のほうがスキが大きすぎ、若干不利だったかもしれない。

各種ハメ技が発見される

91年6月にゲーメスト誌上で対戦攻略が始まる。7月には増刊号が発売され、8月にはゲーメスト主催の全国大会が開催される。だが、このころに対CPU戦で有効だった投げハメが対戦で大きな問題となっていた。投げ返しができることを知らず、ポイポイと投げられてしまう人がほとんどだったのだ。だが、なかには投げハメを使わずに堂々とプレイする人もいたのだ。



最初に発見された春麗の中パンチ押し。相手は何もできない。

これだけは知っておきたい用語解説

いまだによくわからない言葉や、聞き慣れない言葉を分かりやすく解説してみました

間合い
相手との距離のこと。
例…スタート時の間合い

見切り
相手の攻撃がギリギリ当たらない間合いで、防御もせずに立ちでスカすこと。

吸い込み
明らかに投げられないくらい遠い間合いにいるのに投げ技がかかってしまうことを指す。
例…スクリューの吸い込み

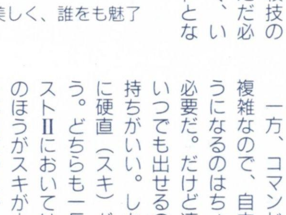
先読み
相手の次にしてくることを読んでとび込んだり、攻撃を仕掛けたりすることを指す。動きがパターン化してくると先読みされやすい。

待ち
ほとんど何もせずに、たまに牽制したりしてただひたすら待つこと。キャラクターの頭にくっつけて呼ぶ。
例…待ちガイルなど

打点
ジャンプ攻撃で相手に当てる高さのこと。これが高いとくらい投げされやすく、低いと連続技が入りやすい。

ピヨる
気絶していること。たとえ星が回っていようとも、ピヨると言う。

はめ
小技を防御させてからの投げ、ジャンプ攻撃を防御させておいてからの投げなどのことを指す。
例…スクリューはめ



めくり
ちょうど相手の後頭部を狙う感じでジャンプ攻撃を出すこと。
例…ケツ蹴り

目押し
むやみやたらにボタン連打するのではなく、タイミングよくボタンを一回だけ押すことを言う。

すかし投げ
相手に当たる前に攻撃を出しておき、防御しているところを投げてしまうこと。
例…春麗の猫だまし

フェイント
対戦相手をだますための技。慣れてくると、無意識のうちにフェイントを使うようになる。

くぐり投げ
相手のジャンプの下をくぐって投げること。本当な

真の面白さは対戦にアリ

しばらくCPU戦をやっていると攻略も定着してきて、誰かがエンディングを見るようになってきたその時、はやり始めたのが対戦。対戦には、対CPUにはない面白さが詰まっている。無限に広がる相手の動きやパターン、CPU戦では味わうことができないかけひきやフェイント、そしてゲームを通じて見ず知らずの人と知り合うことができる。

CPU戦には難易度を上げたためにほとんど通じない技が存在する。例えばリュウ・ケンの足払い。この足払いなどは、CPUの反応が速いため、通じないし逆に足払いをくらう。こうした攻撃でも、人間相手には使い方によっては、相手がくらってくれたり返しにくかったりする。

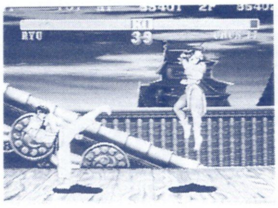
ある程度対戦に長けてくると、自分自身の中に勝ちパターンが確立されてくる。上級者になればなるほど、似た動きをするようになる。しかし、そんな中にも人それぞれの性格や個性が出てくる心理的な駆け引きやフェイントなどが有効となってくると、攻略方法は無限に広がるのだ。常に自分よりも強い者がいるという見えない恐怖に後押しされて、いつまでも練習し続けなければならない。



対戦とは相手との闘いだけでなく、自分自身との闘いでもある。

フェイントとかけひき

上級者同士の闘いに必要不可欠なのが、フェイントとかけひき。これを使いこなすことによって、勝敗は大きく左右されることになるだろう。相手の足払いの引っ込みに自分の足払いを引っ掛けたり、必殺技を出すと見せかけてスカしてみたりするのは基本的なことだ。またちょっと危険なカケだが、猛ラッシュをくらっている最中に相手のスキをついて一気に形勢逆転することも可能だ。上達のコツは、まず冷静になること。



相手をかく乱させる技、フェイント。相手の呼吸を読み取れ。

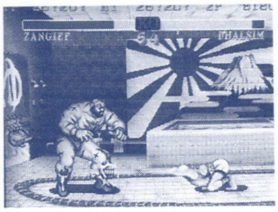
対戦マナーとルールの確立

対戦が盛んに行われるにつれてでてきたのがルールとマナー。はめナシはもちろんのこと、ガイル禁止台までできた。そして真空投げやリセット技が発見され、使われた。特にリセット技を使うと、出入り禁止という厳しい処罰を与えるゲームセンターもあったほど。まぁそれらを使うのは本人のモラル次第だろうがそんなことまでして正統派に負けた日には、自信喪失して立ち直れないのではないかと心配してしまう。それにもかかわらず、そういうのが一向にへりゃしない。

キャラクターごとの特性

対戦が煮詰まってくると、相性の悪い組み合わせが出てきた。リュウ・ケンは待ちブランカをされると手も足も出ず、春麗は待ちガイルをされるとどうしようもないといったように、苦手な相手がはっきりしてきてしまった。だからといって完全に相手にならないというわけではなく、相手がミスさえすれば勝つ可能性も残されていた。こうした敢えて不利なキャラクターで勝つことに全力を傾けている者もいた。

各キャラクターが研究されていく中で、ザンギエフだけはやはり辛い。しかしザンギマニアたちは性能を極限まで引き出していったのである。



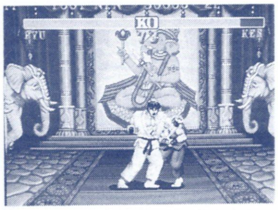
相性の悪い相手と当たると、急に逃げ腰になったりする。

ガイルとダルシム

さらに突き進めていくと、最強キャラはガイルとダルシムであることが判明。両者とも余りに強すぎたため、怒り半分ねたみ半分で、周りから嫌われていた。根本的にはガイルよりダルシムのほうが強いのだが、使いこなすまでが難しくガイルの天下と思われていた。そのために怒りがガイルに集中し、対戦でガイル禁止台ができるほど嫌われていた。

キャンセル技と連続技

同じころ、技のグラフィックの一部がキャンセルされ必殺技がすぐに出るというキャンセル技と、それを組み込んだ連続技なるものが生まれた。そのおかげでキャクラクターの性能が一概には決められなくなってきた。ましてやリュウ・ケン使いにとっては、これでやっと他との差が多少縮まったのだから、涙が出るくらい嬉しかったことだろう。しかし、強かったキャラクターが以前にもまして強くなってしまったのは言うまでもない。



技にキャンセルがかかると、それだけでうまくなった気がした。

俺より強い奴に会いに行く

対戦のためだけに日本各地を放浪するプレイヤーも出現し、各地で大会が行われるほど対戦は盛んになってきた。

日本だけでなく、ストIIは海外でも大流行！　特に香港は気合の入り方が違う。毎週日曜日になると対戦の模様をテレビ中継しているという。その視聴率は昼間なのにもかかわらず、30%を超える超オバケ番組だというから驚き。ガイルの真空投げも、香港で発見された。ちなみにハワイではケン使いが多いそうだが…改めて、ストIIの偉大さを痛感させられるのであった。

ら落下してきたほうが投げ勝てるはずだが…

くらい投げ
わざと相手の攻撃をくらっておき、それと同時にレバーを入れてボタン連打で投げ返すこと。

上り蹴り
上昇中に出す蹴りのこと。蹴りはジャンプの下降中に出すのが普通だが、上り蹴りをすることによって相手のとび込みを阻止することができる。奇襲にも使うことができる。

逃げ蹴り
相手とは逆の方向にジャンプしながら蹴りを出すこと。とび込まれたり追いかけられたりしたときに有効な技だ。

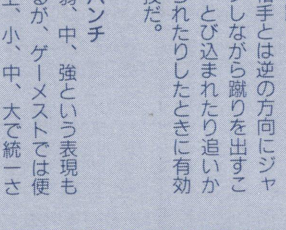
大パンチ
弱、中、強という表現もあるが、ゲーメストでは便宜上、小、中、大で統一されている。

根元昇龍拳
昇龍拳は出かかりのほんの一瞬だけ、通常の昇龍拳の倍の威力を発揮する時間がある。その瞬間に昇龍拳を当てることを指す。

キャンセル
通常技を相手に当てたときに、すでに必殺技のコマンドが完成されていることによって、通常技の戻りのグラフィックパターンがキャンセルされて、必殺技がすぐに出ることを言う。これをおりまぜることで、色々な連続技が可能になる。

相討ちOK
相手の中キックなどに自分が大キックなどを出してわざと相討ちを狙うこと。自分がダメージをくらっても、相手はそれよりもっと大きいダメージをくらっているので、いつしか相手の体力がなくなってしまう。一方的に攻め込まれているときに、相手のペースを乱すのに有効だ。

トリカゴ
飛び道具を出し続け、相手を画面の端に追い詰めてしまい、さらに対空技などでフタをして抜けられないようにしてしまうこと。



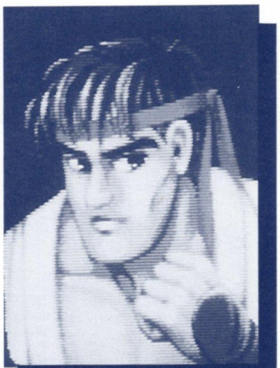
けずり
必殺技は防御しても体力が減る。こうして少しずつ体力を減らすこと。

起き上がり〜
倒れているキャラクターが起き上がると同時に、必殺技などを出すこと。

ストリートファイターII キャラクター別攻略

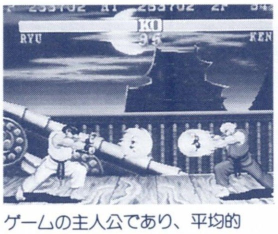
ここからは各キャラクターごとに自分で使った場合、相手が使ってきた場合、そしてコンピュータが使用してきた場合と3通りに分けて解説していくことにしよう。

基本的なファイター リュウ



真の格闘家を目指し、今日も

真の格闘家となるべく、さすらいの旅を続けているリュウ。ケンとは幼馴染みであり、また最大のライバルでもある。同じ師匠に技を教授され、ほぼ同等の技量を持っている上、使う必殺技までもが同じ。唯一の違いといえば、巴投げと地獄車くらいだろうか？



ゲームの主人公であり、平均的な性能を持つリュウ。

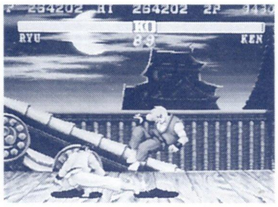
必殺技

リュウとケンが使える必殺技は全部で3つ。両手から気を塊として発射する波動拳と、ジャンプする無敵の昇龍拳。そして片足を水平に持ち上げ、そのまま回転して相手に向かって突進していく竜巻旋風脚の3つだ。なかでも昇龍拳は上昇中無敵なため、相手の飛び込み攻撃を完全に防げるという利点を持っている。ただし、下降中は無防備なのでむやみやたらに使うのは好ましくない。

特徴

リュウの基本的な攻撃パターンは、波動拳で押しまくり相手がとんできたところを昇龍拳で落とすというものだ。このように必殺技がかなり強力で、コマンドの必殺技が確実に出せることが必要とされる。

欠点としては、通常の大パンチ・大キックなどがあまり効果的に使えないことがあげられる。大パンチ、大キックが対空用になるくらいで、正面の敵にはいまひとつだ。強いのはしゃがみキック関係。小なら連打できるので、一発入ってしまえば連続して間合いから外れるまで入れ続けられる。あと使えるのがしゃがみ大キック。これはリュウケンの攻撃のなかで最もリーチが長く、相手の大足払い空振りなどを狙って踏み込み、転ばせることができるので便利だ。ただし自分も空振りしないように！



手は短いが、足はそこそこ長いので使っていこう。

闘いかた

リュウの最大の弱点は波動拳を先読みされてとび込まれたとき。つまりは、波動拳を先読みされないように、フェイントを織り混ぜながら闘うことが大切だ。ただし、このフェイントに使う技もすぐに迎撃に移れるよう、大よりも小で出すことがポイント。

飛び道具を持っていない相手であれば波動拳でジャンプさせ、無防備になっているところを昇龍拳で落とす。E・本田などには昇龍拳のかわりに大足払いで代用しても構わない。

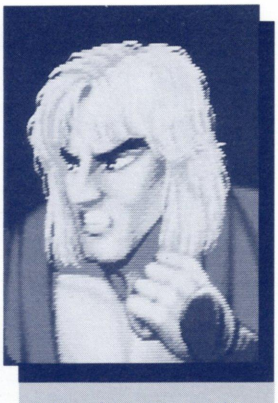
対人対戦

リュウを敵に回した場合は、とにかく相手の波動足払いのパターンにハマらないように気をつけ、波動拳を先読みしてとび込む。リーチが長い攻撃を持っていればリュウの足払いがギリギリ当たらない距離を保ち、地上で闘うことをお勧めする。すると空振りにこちらの攻撃が入るばかりか、春麗などの足の速いキャラクターならば懐に入って投げを狙えるからだ。するとリュウは怖くて足払いをしてこなくなるぞ。

対CPU対戦

コンピュータの使うリュウはとにかく堅実な攻めをしてくる。いや、攻めというよりは守りに近い。とにかく波動昇龍拳や波動足払いに持ち込もうとしてくるのだ。これをいかに先読みしてとび込むかが勝負の分かれ目となってくる。ちょっとでも遅れれば昇龍拳や足払いの餌食だが、バッチリのタイミングならジャンプ大キックが入る。リズムを体で感じてとび込め！

リュウのライバル ケン



特徴

ケンは必殺技から基本技、攻撃力から防御力にいたるまで何から何までリュウと同じ性能を持っている。ただし、大キックボタンによる投げのみ、地獄車という投げ技になる（リュウは巴投げ。ただし、与えるダメージは同じ）。

「ストII」ではリュウとケンの性能差がほとんどないのだが、コンピュータのパターンが違うばかりか、心なしか使用している人間のパターンまで違うように見えてしまうのはなぜか？

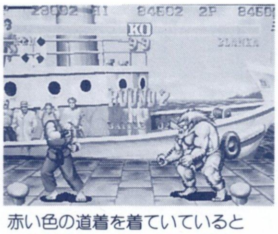
リュウ・ケン共通の連続技としてポピュラーなのがめくり大キック〜アッパー昇龍拳。これは相手にめくり気味で大キックを出しておき着地と同時に大パンチでアッパー。そして大パンチボタンを押してからアッパーが相手に当たったと同時に昇龍拳コマンドを入力するというもの。これは連続で3発入り、ピヨらせ易い連続技の最高峰だ。



コンピュータだけでなく、人間まで派手な攻撃をしてくるぞ

対人対戦

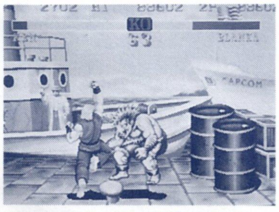
ケンに対しても基本的にリュウと変わりがない。波動拳のタイミングを先読みして、とび蹴りなどから一気に連続攻撃をたたきこもう。決まれば勝負がつくこともある。



赤い色の道着を着ていているというだけでイロモノ扱いのケン。

対CPU対戦

コンピュータの操作するケンはとにかく乱暴。大昇龍拳を出してみたり、竜巻旋風脚で往復してみたり。体力が多いうちは波動拳を連続で発射してくることが多いので、比較的波動拳を先読みしてのとび込み攻撃がリュウに比べて楽なキャラクターだ。ガンガンとび込んでいこう。



繰り出す技はどれも豪快な技ばかりで、思わず笑ってしまう。



スモウレスラー エドモンド本田

相撲の強さを世界に広める

日本では横綱を目指し、稽古を続けていた普通(?)の力士だったエドモンド本田。だがある日突然に「ワールドにスモーの素晴らしさを認めてもらうでゴワス」と旅立ってしまった。赤いフンドシがトレードマークの彼は、世界中に相撲を広めるのだった。



でかい体は伊達じゃない! とばかりの超破壊力!! 威力絶大。

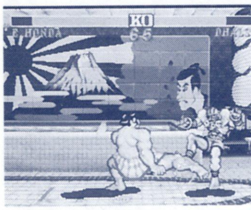
必殺技

エドモンド本田の使える必殺技は2つ。1つは体を地面と平行にし、真横に頭から突進していくスーパー頭突き。もう1つは張り手を目にも止まらないほどのスピードで繰り出す、百裂張り手。有効な連続技としてはさば折りからめくりフライングボディプレス。これを着地でキャンセルし、立ち中キックからの百裂張り手。これがフルセットで決まれば、相手の体力はもうほとんど残ってないというほどに強力な連続技だ。

特徴

エドモンド本田の特徴は、リーチの長い立ち大キックとジャンプ大キック。スタート直後の間合いからいきなり大キックを出すだけで、波動拳を発射しようとしているリュウ・ケンを転ばせることができるのだ。ただ気をつけなくてはいけないのが波動足払いのパターン。エドモンド本田はこのパターンにハマってしまうと脱出するのがかなり困難なので、リュウ・ケンとの闘いではジャンプ大キックが当たる程度の間合いを保って闘うといいだろう。

また、キャンセル技ではないが立ち中キックが至近距離でヒットすると直後に出す、しゃがみ大パンチが入るということも覚えておいて損はない。ジャンプ大パンチを着地でキャンセルし、着地と同時に立ち大キックという三段攻撃は必殺技を織り混ぜない連続技のなかでは最高の威力。全キャラ中最高の攻撃力を生かして、一撃必殺で臨むのだ。



立ち大キックは意外にリーチが長いので、地上戦に使っていけ。

闘いかた

飛び道具を持たない相手に対しては、常にスーパー頭突きをためておくのが常套パターン。スーパー頭突きは出かかりが無敵なので、たとえ相手がどんな攻撃を重ねておこうが一方的に勝つことができるのは嬉しい。

飛び道具を持つ相手には、とにかく先読みしてのとび込みが命。先読みがバッチリ当たってしまえばリーチの長いジャンプ大キックを叩き込み、一気に攻め込んでいける。至近距離からのスーパー頭突きも2発入るので有効だ。

対人対戦

エドモンド本田を相手に回した場合、気をつけなくてはいけないのが中間距離での立ち大キックやジャンプ大キック。飛び道具を持っているならとにかく相手をジャンプさせ、その着地を狙おう。飛び道具を持っていないキャラクターだとかなり辛いが、めくり気味にとび込むことによってスーパー頭突きを解除しつつ闘うのが基本。だが、めくりが完全でないと立ち大パンチの絶好の的となってしまうので、とび込みは慎重に。

対CPU対戦

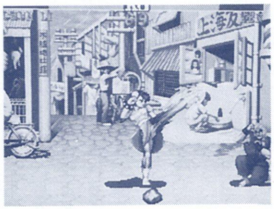
コンピュータのエドモンド本田は、とにかく単純。とび込んできた相手を立ち大パンチで落とし、普段は百裂張り手やスーパー頭突きで攻めてくる。飛び道具を持っているならジャンプさせて着地を狙う。持っていないキャラでも、中足払いでジャンプさせて大パンチ、大キックなどの対空技で落とすパターンにはめれば、それほど苦戦はしないだろう。



女性麻薬捜査官 春麗

失踪した父を捜して数千里

春麗は麻薬捜査官。行方不明になっている父の跡を継いで麻薬捜査官となり、父の消息を捜して世界中を旅しているのだ。やっとのことでつかんだ手がかりは、父の失踪にベガ率いるシャドルーが関係しているということだけ。春麗はベガ目指して旅立っていく。



女性格闘家。そんじょそこらの男には負けないよ。

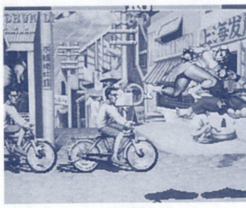
必殺技

春麗の必殺技は2つ。1つは両足を前後に開き、逆立ちして回転しながら突進していくスピニングバードキック。もう1つが目にも止まらない速さで蹴りを繰り出す百裂キック。スピニングバードキックは出かかりが完全に無敵なので、波動拳などの飛び道具をすり抜けることはできるのだが、飛行している最中に昇龍拳などで撃墜されてしまうのが辛い。百裂キックはジャンプ中からボタンを連射しておけば着地と同時に出せる。

特徴

春麗の特徴はなんといっても全キャラ中最高を誇るスピードとジャンプの高さ。スピードで相手をかく乱し、相手をとび越すようにジャンプしながらスキをついて中足払いなどをバシバシ入れよう。また、ジャンプの高さも手伝って空中投げがし易いので、相手のジャンプを見てからでも合わせてジャンプし、そのまま空中投げすることができる。これは相手に与える精神的ダメージが大きいので、ぜひ積極的に使っていこう。

また、立ち中キックは足自体にやられ判定がなく、立ち中キックにしゃがみ中キックを織り混ぜて攻めていけば、リュウ・ケンに昇龍拳を出されてもスカってしまう。また、ブランカのローリングアタックやエドモンド本田のスーパー頭突きを止めるのにも立ち中キックが有効。タイミングをミスらない限り、一方的に勝つことができるのだ。春麗の基本は中キックだ!



スピードとジャンプを武器に、相手をかく乱しながら闘うだ。

闘いかた

春麗が得意とする戦法はスピードを生かし、相手の大足払いなどが空振りしたところをしゃがみ大キックなどで攻撃したり、しゃがみと立ちの中キックでバンバン押していくというものだ。ただ注意しなくてはいけないのが、中足払いから次の中足払いまでに行く途中の歩き。このスキに大足払いなどを出されると春麗は転ばされてしまうので、たまに歩かなかったりして相手をかく乱させるのも大切だ。ワンパターンだけじゃ勝つことはできないぞ。

対人対戦

春麗を敵に回した場合、一番気をつけなくてはいけないのがめくりだ。春麗はスピードが速いだけに、リュウ・ケンなどはジャンプした春麗を昇龍拳で撃墜しようとしても、実は背後に着地されてしまったというケースは少なくない。そういう場合は素直に昇龍拳よりもアッパーのような、背後にも攻撃判定のある技を使って撃墜しよう。地上を攻めてくる春麗は足払いと足払いの中間にある歩きに大足払いを引っかけるイメージで。

対CPU対戦

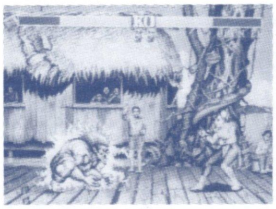
コンピュータの操作する春麗の動きは単純。昇龍拳やサマーソルトキックのような対空技があるキャラクターにとっては、ピョンピョン跳び回る春麗などは絶好の的。ただし、こちらのミスは見逃さずに確実に反撃してくるので、ナメてかかっていると負けてしまうこともある。とにかく落ち着いて、春麗がジャンプするのを待ってのカウンター攻撃に全力を傾けよう。



野性のパワー爆発 ブランカ

ジャングル生活で生まれ変わる

幼いころ、彼の乗った飛行機は事故でブラジルの山奥へと墜落してしまう。その結果、彼は生き延びるために狩りを覚え、生きていく術を知った。そうして普通の人間だった彼は次第に人間離れした能力を身に付けていくのだった。彼を倒せる人間はいるのか？



とても人間とは思えない外見のブランカ。本当に人間なのか？

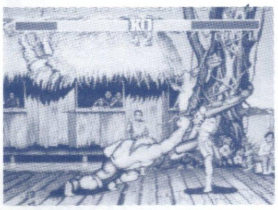
必殺技

ブランカの必殺技は自らの体を丸めて高速移動し、体当たりするローリングアタック。ただしこの技はカウンター攻撃をくらうと普段の倍のダメージを受けてしまうので、あまり気軽に使えるというわけではない。あとは体から電撃を発して相手を感電させる、エレクトリックサンダー。この技は相手が防御していようが当てさえすれば数ドットずつ体力を削れるので、相手の起き上がりなどに重ねておくのが有効な戦法だ。

特徴

ブランカの特徴はやたら速いジャンプスピードと、それに反して遅い横方向の移動スピード。さらには地上でのリーチの長さも特徴といえる。ジャンプスピードの速さは相手の飛び道具を先読みしてとび込むのに大変便利だ。先読みが当たれば、とび蹴りやジャンプ大パンチからの連続技が決まり、一気に勝負がついてしまうことも多い。しかし、小の飛び道具を垂直ジャンプでよけるときは、タイミングが相当シビアだ。また、しゃがみ大パンチとしゃがみ大キックはかなりリーチが長く、リュウケンの波動拳の出かかりを止めるのに有効。

あとブランカが得意としているのは対空攻撃。何しろ相手のジャンプがブランカの手前に落ちるように間合いを調整しておけば、立ち大パンチやしゃがみ大パンチという強力な対空攻撃が可能になる。ただし判定が横に広いので、めくりには弱いから注意。



しゃがみ大パンチを中心としたリーチの長い攻撃で攻めろ!!

闘いかた

ブランカの基本戦法は飛び道具を持った相手なら、飛び道具をジャンプでとび越しての攻撃がメインとなる。ジャンプ大パンチはかなり下方向に判定が長いので、かなり上空で出しても当たるには当たる。しかし、低い打点で出せばそのまま立ち中パンチ〜しゃがみ大キックという三段攻撃につなげられるので、バンバン狙っていこう。

飛び道具を持っていない相手なら、中足払いと対空攻撃をメインにして闘うことになるだろう。

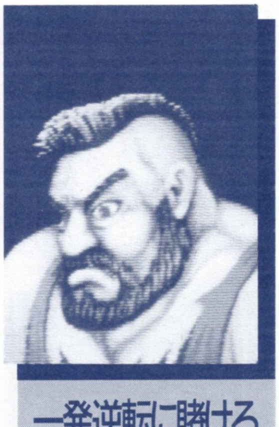
対人対戦

ブランカを相手にした場合、怖いのは地上戦でのローリングアタックや、中・大足払い、しゃがみ大パンチなどだ。あとはとび込み攻撃を対空攻撃で落とされるのも嫌なものだ。なるべくなら小の飛び道具でジャンプさせ、その着地を狙ってとび込むなどの戦法を取ってみよう。春麗ならとび越すようにジャンプすれば、ブランカの背後を取ることができる。

対空攻撃はブランカの前方にしか出せないので、めくり気味に狙えば安心だぞ。

対CPU対戦

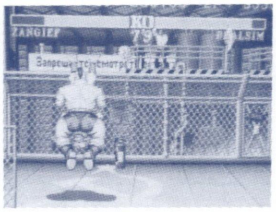
コンピュータの操作するブランカは接近してくるとしゃがみ大パンチや、ジャンプ大パンチで攻撃してくる。一見、飛び道具はたりそうもないのだが、実は勝手にジャンプしているだけなので当たることも多い。また、エレクトリックサンダーを出す前には立ちパンチを連発するクセがある。しかも一度出てしまうとなかなか止まらないので、攻撃できる絶好のチャンス。



一発逆転に賭けろ ザンギエフ

とにかく懐にとび込むまで！

ロシアのプロレスラーだったが、あまりに強過ぎたためにプロレス界から追放された男。仕方なく山にこもったザンギエフだったが、熊を相手に特訓して完成させた必殺技、スクリューパイルドライバーを引っ提げて登場することになったのだ。



体がでかいのはいいんだか悪いんだか？　いい方に考えようぜ。

必殺技

ザンギエフの必殺技はスクリューパイルドライバー。ダブルラリアットは波動拳などを抜けることができるが、動けないのであまり有効に使うことができない。

やはりザンギエフの最大の必殺技はスクリューパイルドライバーだ。ただしコマンドはレバーを一回転させるというものなので、どうやってジャンプしないように入力するかがキーポイントになる。技の空振りの間や、入力のしかたによってジャンプしないので立ちスクリューを出すことが可能だ。

特徴

ザンギエフの特徴は、まずとにかく体がデカいということ。そのため、相手のとび込み攻撃をくらい投げしやすいという半面、飛び道具をジャンプでかわしづらかったり、しゃがんでいてもサガットのタイガーショットが当たってしまったりといったマイナス面も目立つ。

ザンギエフは特に飛び道具を持った相手にはムチャクチャ弱い。その理由はジャンプの低さや体の大きさなのだが、とにかく小の飛び道具などをかわすのは至難の業。そういったこともあってザンギエフだけはハメが公認されているので、とにかく相手の懐に入り込むことがザンギエフにとってのすべてとなる。懐に入ってしまえばめくりフライングボディプレスからしゃがみ小パンチ〜しゃがみ小キックとつないでおき、フィニッシュはスクリューパイルドライバー。後は相手の起き上がりにフライングボディプレスを重ねておき、同じパターンを繰り返すだけだ。ただし、このパターンに持ち込むまでが本当に辛いので、ダブルラリアットやジャンピングラリアットを駆使して相手に接近することだけを考えよう。一度捕まえてしまえば、たとえガイルだって怖くはない。怖いのはCPUのケンくらいのものか？

闘いかた

やはりザンギエフは相手の懐に入らないとお話にならないので、自分の体力を全部使ってでも相手の懐に入る努力をしよう。近づいたら、相手が技を出すタイミングを読んでとび込んだり、足払いを出したりして懐に入り込む。相手の技を見てからでは遅いので注意しよう。

相手が技が空振りするのを恐れて何も出さないようなら、間合いに入った瞬間に立ちスクリューで吹いこんでしまう。一度決まってしまえばスクリューでは続けるのだ。

対人対戦

ザンギエフを敵に回した場合、やはり怖いのはスクリューはめ。つまり、懐に入られてしまうと相手がミスらない限りはほとんど自分に勝機はなくなってしまう。そうならないように、試合開始直後から飛び道具で牽制していよう。飛び道具を持っていない春麗などはしゃがみ大キックでザンギエフのしゃがみ大キックを引っかけるように牽制し、ジャンプしたらボディプレスの胸板に立ち中キックをくれてやろう。

対CPU対戦

コンピュータの操作するザンギエフは立ちスクリューもほとんどしてこないし、実は画面端で逃げキックをしているだけで勝ててしまったりする。ただし、真面目に闘おうとすると強敵なので、油断は禁物。人間を相手にしているときのように小の飛び道具で牽制していれば、勝手にジャンプに失敗して当たってくれるのは嬉しい。パーフェクト狙いならバックジャンプだ。



無敵の強さを誇る ガイル

強い故に嫌われ者になる

謎の死を遂げた、同じ部隊の親友ナッシュの仇を討つべく、ナッシュが最後に残した言葉「ベガ」を頼りに世界中を旅しているガイル少佐。故郷には愛する妻と娘を残したまま、ガイルは復讐の鬼となるのだった。全キャラクター中、最強の実力を持つ男……。



とかく待ち戦法が中心となってしまい、嫌われがちなガイル

特徴

ガイルの特徴は、なんといってもスキのない攻撃。飛び道具を持っていない相手には、レバーを斜め下に入れてサマーソルトキックとソニックブームのためを同時に作りながら相手のミスを待つ、待ちガイル戦法が有効。さらに自分から小ソニックブームを追いかけていき、相手を追いつめていく攻めガイル戦法が破壊力抜群だ。ソニックブームをガードすれば投げや中足払いで、削る。とびこんできたら、手前に落ちたら中足払いで、重なるようなら立ち中キック、飛びこすようなら立ち小パンチなどで完璧に撃墜することができる。ただし、間合に応じてしっかり技を使い分けることが必要だ。

全体的に、ガイルの技は当たり判定に対して、やられ判定が小さい。そのため、ただの中キック（ソバット）なども対空兵器となってしまう。ガイルは攻めてよし、守ってよしの完璧戦士なのだ。



攻めてよし、守ってよしのオールラウンド・キャラクターだ

必殺技

ガイルの必殺技は2つ。1つは両手で空を裂き、かまいたち状態を作り出すソニックブーム。もう1つは足で空を裂き、近くにいる者全てにダメージを与えるサマーソルトキック。このサマーソルトキックがクセモノで、出かかりの一瞬は完全に無敵。しかも出てしまえば前方と上空に対して絶対的な威力を誇るため、飛び込み攻撃は全てサマーソルトキックで撃墜されると思ってまず間違いない。もちろんためている場合ならばだが。

闘いかた

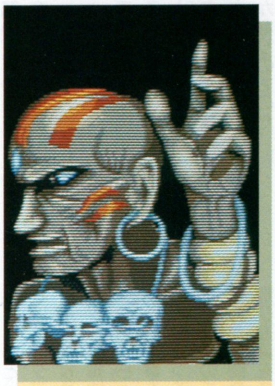
ガイルの戦法は2通り。1つはレバーを斜め下に入れ、ソニックブームとサマーソルトキックのためを同時に作っておき、相手が飛び込んでくるのを待つ戦法。だがこれではリュウケンやダルシムなど、コマンド技の飛び道具を持っているキャラクターに対しては撃ち負けてしまうので、自分から前進していく。そして、相手が飛び道具で撃ち返してきたら、その隙をついて裏拳や足払いを入れてしまおう。もちろんとび越してきたら、対空技で撃墜すればよい。

対人対戦

ガイルを敵に回した場合、チャンスはサマーソルトキックとソニックブームを出した直後のスキを狙うしかない。ソニックブームを先読みしてとびこむか、足払いを狙っていくのだ。足払いでいったん倒してしまえば、起き上がりにとびこんだり足払いを重ねたりして一気にたたみこむ。ストIIの場合、起き上がりに技を重ねておけばサマーソルトで返されることはない。しかし、そこにもっていくまでがなんともつらいのだ。

対CPU対戦

コンピュータの操作するガイルはためてもいないのに、歩きながらいきなりソニックブームやサマーソルトキックを出してくる。ただし、人間のように臨機応変に技を出してこないので、パターンが読みやすい。スタート直後はしゃがんで待っていると、ジャブ2回のあとしゃがみアッパーを空振りする。この隙をついていこう。じっくり構えていくことが大事だ。



実は最強キャラ？ ダルシム

使いこなせば実は最強になる

ダルシムはヨガの奥義を極めたために食事の摂取量を抑えていたが、産まれた子供に食事をさせてやるため、金を稼ぐためにストリートファイトに参加。ヨガの力を借りて出す炎や、手足を伸ばす技を得意技としており、使いこなせば最強キャラクターかも？



使いにくかったため、発売当初は人気がなかったが……

必殺技

ダルシムの必殺技は大きく分けて2種類。1つは口から炎の弾を飛ばすヨガファイヤー。ちなみに大きな炎を口から吹き出すヨガフレイムという技もある。もう1つはジャンプの頂点から頭を前にして、斜め下に落下してくるドリルアタック。ちなみに似たような技に、頭ではなく足を前にして落下してくるドリルキックという技もある。動きは遅いが、スキのない攻撃で相手を懐に入れさせないように戦うキャラクターなのだ。

ダルシムの特徴は異様に長いリーチの攻撃と、異常なほどに遅い移動スピード。しかも至近距離で相手を攻撃する技に乏しいので、なるべく相手を接近させないように戦うのがセオリーだ。遠距離ではヨガファイヤー。中間距離では立ち大パンチ。飛び込まれたら小パンチやスライディングなどで撃墜しつつ、とにかく相手とダルシムの距離を離すように心がけながら戦うことが大切だ。

また、相手がジャンプしたら着地に立ち大パンチを重ねておくのも重要なテクニック。しかし、ガイルの垂直ジャンプ大パンチや、春麗の踏みつけをくらってしまうときもある。そこで、相手が垂直ジャンプしてよけたら、中・大キックを大パンチと併用してタイミングを読ませないようにするとよい。

ヨガファイヤーとパンチ、キックを絶妙に使い分けて、中に入れないようにしよう。



使いこなせば最強キャラクターだということが判明したのだ

闘いかた

ダルシムの基本戦法はやはり遠目の間合いでの牽制。逃げ腰になって戦えば、まず懐に入られることはない。ただしタイミングをズラして飛び込んでくるような相手には、ダルシムもバックジャンプ大パンチなどで撃墜していけば、相手の飛び込みはほぼ完璧に返せるハズ。

ガイルを倒せる唯一の存在と言われながらも春麗にだけは弱いというダルシム。ザンギエフ相手なら楽勝のハズなのだが、なかには恐ろしく強いザンギもいるので注意だ。

対人対戦

ダルシムを敵に回した場合、とにかく懐に入らなければお話にならない。ダルシムのヨガファイヤーの牽制のスキをついて飛び込んだり、伸ばした足に飛び道具やアッパーなどをぶつけてスキを作ろう。あと攻撃できるチャンスはダルシムのスライディングを防御した後。スライディングは立ち上がる瞬間に無防備になるので、これを投げてもいいし、必殺技なり大キックをあてるのもいいだろう。一瞬のスキを逃すな。

対CPU対戦

コンピュータの操作するダルシムは基本的に逃げ腰になっている。調子に乗ってジャンプ攻撃など追いかけていくと逃げジャンプ大パンチなどをくらってしまうので、ここは冷静に着地に技を重ねておく方法を取ろう。

さらにコンピュータは登りに技を出すことが多い。登りに攻撃を出したのを確認したら、ダルシムの落下に登り蹴りでも当ててしまえ。

ボクサーの超絶破壊力!!

元ボクサーだったマイク・バイソンのパンチは強力過ぎ。必殺技のターンパンチは一瞬だけ背中を見せるスキがあるものの、その直後に繰り出されるラッシュは壮絶の一言。何しろ防御していたってその上からガリガリと体力を削られてしまうという凄まじさだ。その前にカタをつけろ。



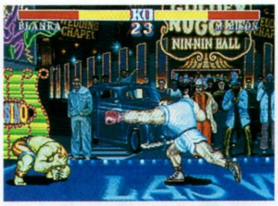
孤独なボクサー マイク バイソン

対CPU戦闘

マイク・バイソンは基本的に足元が弱い。だがしゃがみストレートなど、リーチの長い技があるのでなかなか懐に入れないというのが難点。ここは足払いなどを使ってジャンプさせ、そこを攻撃するというのが得策だろう。バイソンは登りではほとんど攻撃を出さない上、ジャンプできる高さも僅かなので立ち大キックなどで撃墜するのもいいだろう。

ちなみにバイソンは起き上がりに竜巻旋風脚を重ねておくと、防御できずに全部くらってくれるので楽しいぞ。また、目の前で大昇龍拳を出すとビビって（?）硬直してしまうので思う存分、大の昇龍拳を使うことができる。

斜め上からの攻撃に対してはアッパー等で撃墜されてしまうので、安直なとび込み攻撃は極力避け、地上戦を挑むようにしよう。



地上でのリーチの長さと、強力なパンチがクセモノなのだ。

天を駆け、鉄の爪が襲いかかる

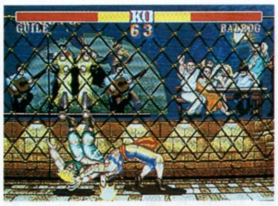
日本の忍術を会得し、目にも止まらないスピードで画面中を駆け回るバルログ。彼の必殺技は金網に登り、上空から両手を広げて体たりをしてくるフライング・バルセロナアタックと、上空から近くにいる敵を掴んで後頭部から地面に叩きつけるフライング・イズナドロップがある。バルログの投げの間合いは異常なほどに広いので注意が必要だ。



美を愛する男 バルログ

対CPU戦闘

バルログはなんといっても素早いので、攻撃を当てるだけでも一苦労。真っ向から対抗できるのは春麗くらいのものだろうか？　ザンギエフのように移動スピードも遅く、ジャンプも低いキャラクターだと翻弄されっ放しになりかねない。基本はバルログが三角跳びをしてきたところにタイミングを合わせて攻撃し、これを突破口にするという戦法。三角蹴りをした瞬間はバルログが着地する場所の予想がつくので、ここに攻撃を仕掛けるようにしよう。また、バルログは一度でもダウンすると起き上がりにバックジャンプをする性質がある。たとえ大キックを重ねられていようがバックジャンプしようとして自分から当たってしまう。これを連続で当て、ピヨらせておいて大技で一気にカタをつけてしまおう。逃がしてしまうと後が大変になる。



地上で投げようとすれば、全部投げ返されてしまうのだ

超強力!! タイ式昇竜拳

初代「ストリートファイター」でラスボスとして登場し、リュウに敗れた元チャンピオンのサガット。リュウの昇竜拳を研究し開発した新必殺技のタイガーアッパーカットを引っ提げ、再びリュウに戦いを挑む。その細い体をバネのようにして繰り出す技は美しさすら感じられる。

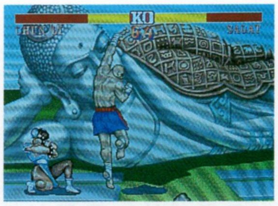


リュウのライバル サガット

対CPU戦闘

コンピュータの操作するサガットは、基本的にタイガーショットを中心に攻めてくる。これは定期的に発射してくるので、先読みしてとび込み攻撃を仕掛けるのが得策だろう。また、サガットの起き上がりには接近していても大丈夫だ。なぜならサガットには投げ技がないので、投げられる心配は一切ない。

さらにサガット最大の必殺技であるタイガーアッパーカットには重大な弱点がある。それはリュウケンの昇龍拳と違い、出かかりの一瞬以外は無敵ではないというところ。つまり、出かかりさえ避ければ上昇中のタイガーアッパーカットを撃墜することも可能になるということ。春麗などは登りの小キックでとび込めば一方的に勝てるので、ぜひ一度試してほしい。ちなみに春麗なら踏みつけ起き上がりに出しても勝てるぞ。



タイガーアッパーカットは出てからちょっとのトコが狙い目だ。

悪の力に包まれ襲いかかる恐怖

サイコパワーを自在に操り、闇の世界の頂点に立っている帝王ベガ。前身にオーラを纏って突進してくるサイコクラッシャーアタックのほか、相手の頭の上に両足を揃えて乗るヘッドプレスなど、とても人間とは思えないような動きを見せる。攻撃力はかなり大きく、一発一発のダメージはかなりのものだ。



闇の帝王 ベ　ガ

対CPU戦闘

コンピュータの操るベガは、こちらがジャンプするとサイコクラッシャーアタックを出してくるというパターン。それ以外はダブルニープレスでどんどん攻めてくるので、ひたすら防御するしかない。一発でもくらってしまうとたて続けに攻撃を入れられ、そのままピヨってしまう可能性大だ。反撃のチャンスはベガが自分から間合いを開いたとき。飛び道具を持っているキャラクターなら飛び道具で牽制し、ジャンプしたところを撃墜するというパターンを使って倒そう。春麗ならサイコクラッシャーアタックに立ち中キックを合わせて撃墜。ザンギエフもサイコクラッシャーアタックにダブルラリアットを合わせるなど、サイコクラッシャーアタックはある意味で反撃のチャンスでもある。少ないチャンスをどう生かすかで勝敗が分かれるぞ!!



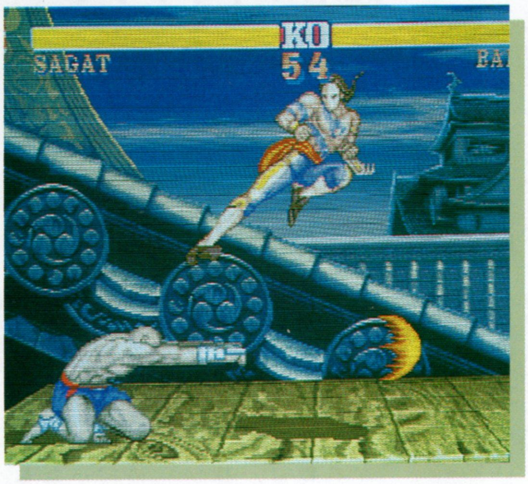
ベガは波動昇竜拳にハメてしまうのが一番楽なパターンだ

ストリートファイターIIダッシュ



大ヒット作「ストリートファイターII」のマイナーチェンジバージョンが登場だ!!

四天王も使えるように



四天王が増え、12人のなかからキャラクターを選べるようになったセレクト画面。四天王の性能はいかに?

前作「ストリートファイターII」発売後にカプコンに寄せられた要望のなかで最も多かった「四天王をマイキャラとして使いたい」というものを実現したバージョンがコレ。しかもそれだけにとどまらず、同じキャラクター同士での対戦も用意してみたり、ほとんどのキャラクターが判定や技の面でマイナーチェンジを受けている。また、グラフィックが変更になったことも見逃せないポイントだ。ある意味で完成された作品だったことは間違いない。

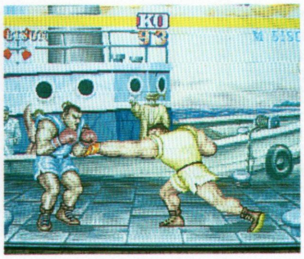
非運のチャンプ バイソン



バイソンを含む四天王はもともとプレイヤーが使うという前提で作られていたわけではないので、ダッシュでは細かいところまで変更されることになった。

まずは投げ/掴み技が増えたということ。バイソンはもともと投げ関係の技を持っていなかったのだが、実際にプレイヤーが使う場合には投げ関係の技がないと投げハメを返すことができないからだ。ちなみに投げ技といっても実際は投げるのではなく、掴んで頭突きを連続で入れるというもの。コレをやっている最中はダッシュアッパーやターンパンチなどのためが可能なので、離した直後に必殺技で削ることが可能だ。

また、ターンパンチはためる時間によって8段階にパワーが変化するようになった。ファイナルは超威力だぞ!!



一発逆転のパワーを生かし、少ないチャンスに叩き込め!

散りゆく花の如く バルログ



バルログはバイソンと違い、前作でコンピューターが使っていたキャラクターに比べてほとんど変更がない。大きな変更点といえば、フライングバルセロナアタックなどの金網に掴まってから出す技を金網のないステージでも使用可能にするため、代わりに三角とびをするようになった。

バルログはリーチが長いので、爪をバシバシ当てつつ鋭いジャンプからのとび蹴りや小のローリングクリスタルフラッシュをおり混ぜる戦法となる。また、バルログの連続攻撃はローリングクリスタルフラッシュをおり混ぜたものとなる。相手の起き上がりにしゃがみ弱パンチを入れ、バックモーションをキャンセルしてローリングクリスタルフラッシュ。そして終ったと同時にしゃがみ中パンチを目押しで当てれば六段攻撃が完了。強力な技こそないが、投げまくって相手をかく乱しよう。



不屈の戦士 サガット



サガットもダッシュになって大幅な変更が加えられた一人。投げ技としてタイガーキャリーが増え、さらに新必殺技としてタイガークラッシュが増えた。この技は飛び道具をかわしたり、少ないスキで相手にジャンプ攻撃ができるので重宝することになるだろう。タイガーショットでけん制しつつ、タイガークラッシュで近づき一気に逆襲するのがサガットの常とう手段だ。

また、ジャンプ大キックを低い打点で出し、着地でキャンセルをかけて立ち小キック。さらにモーションをキャンセルしてタイガーアッパーカットという三段攻撃がサガットのメインになってくるだろう。また、新技であるタイガークラッシュもしゃがみ小キックのバックモーションにキャンセルをかけることができるので、こちらも使おう。



長い体を縮め、グイッと伸びる連続技には美しさを感じる。

ダークネス・スキル ベガ



ベガは前作とほとんど変更がない。しゃがみ小キック・中キックが新しく加えられたくらいか。とにかく必殺技が強いため、必殺技さえ出していれば強いキャラクターだ。

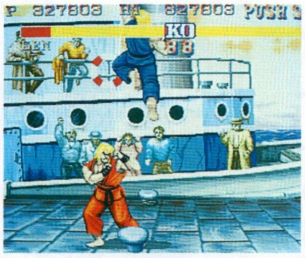
基本は相手の飛び道具発射の瞬間を狙ってのヘッドプレスや、ダブルニープレスからの連続技。春麗以外のすべてのキャラクターに入る、ジャンプ大パンチ~しゃがみ小パンチ×2~小ダブルニープレス~立ち中キックの六段攻撃は必ずといっていいほど相手をピヨらせることができるので、もう一度同じ技をかければオシマイ。つまりは、ジャンプ大パンチが素直に入りさえすればベガ側がミスしない限り、相手はレバーを握っていようが離していようが同じということになる。逆にこれだけ強い相手を弱いキャラクターで倒す楽しみもあるぞ。最高10段まである、ベガの連続技。こいつをいかに倒すか。



従来のキャラクターの変更点

どこが変わったか？

今まで同じキャラクター同士で対戦することができなかったが、同キャラで対戦ができるようになった。その他の変更点として、グラフィック関係が多少書き換えられたこと、いくつかの技が増えたこと、技の当たり判定などの改良が、ほぼ全キャラクターにおよんでいるということが挙げられる。



同キャラ対決も、できるようになった

リュウ

同キャラ対戦ができるようになったため、リュウとケンで性能に差をつけた。どちらが強いとは言いがたいが、ややリュウのほうが強いか。

●波動拳
モーションが短くなり、連発がきくようになった。さらに体の当たり判定が小さくなった。このおかげで、波動拳の出しかけを技で止められにくくなった。

●竜巻旋風脚
ヨガファイヤーを抜けられるようになったので、対ダルシム戦が少しはラクになった。また、上昇下降が無敵になったので、着地を狙われずにすむようになった。しかも当たれば相手は必ず転ぶ。

ケン

リュウと変わらない性能を持っていたケン。ダッシュになって、かなり変わった。大パンチの強さと、竜巻旋風脚の速さは見物。

●昇龍拳
大昇龍拳が斜め方向に飛ぶようになり、小昇龍拳のスキがほとんどなくなった。連発されると返すのが難しい。また、大の昇龍拳は2発当たり、大の一発目以外地上で当たっても転ばせられる。

●しゃがみ小キック
リュウにも同じことが言えるのだが、威力が弱くなりピヨらせることはできるものの、あまり減らなくなった。深く相手にささらないとピヨらすことさえできなくなった。



さらに破壊力UP！

E.本田

スーパー頭つきのスキが小さくなり、当たれば必ずダウンさせられるようになった。ただ技の細かい変化によって待ち本田がしづらくなった。

●百裂張り手
とにかく出しやすくなり、百裂張り手をしながら前後に移動できるようになった。しかし手にやられ判定がつき、昇龍拳などを引っ掛けられやすくなった。



りりしくなった本田の顔。でも強さは…。

春麗

今回ただ一人だけ新たに技が2つ増えた春麗。しかし基本技の一つ一つのやられ判定が大きくなり、空中投げの範囲も狭まった。

●後方回転脚
一撃離脱タイプの技。一見して使えないように思えるが、春麗VS春麗の同キャラ戦でめくられそうなときや、鶴脚落とセットで使えば、相手を幻惑させるのに効果テキメン。

●鶴脚落
俗に言う背中蹴り。キャラによってめくったりめくらなかったりする。起き上がりに重ねられると、下ガードでしかガードできないこともある。接近戦で強力な技だ。

●立ち中キック●小パンチ
今まで立ち中キックにはやられ判定がなく、波動拳の出かかりを止めることができたが、ダッシュでは立ち、しゃがみの両方にやられ判定がついてしまった。その代わり、百裂キックが出やすくなり、ビンタが連発できるようになった。ビンタでボディープレスだろうが何だろうが返せるようになった。



弱体化が目立つ春麗。このままではガイルの思うツボ。

ブランカ

電撃が少ない連射でできるようになったが、中足払いのやられ判定が大きくなった。このため、地上戦がやや不利になってしまった。

●ローリングアタック
大、中、小でスピードは勿論、移動距離が調整できるようになった。また、ローリング中にダメージを受けても2倍ダメージにならない。

●かみつき
かめる間合いが広くなり、さらにかんだ後バックジャンプするので着地を攻撃されずに済むようになった。

異様に強くなり、ガイルに匹敵する力を得たブランカ



ザンギエフ

大足払いと立ち大キックが強くなっている。また、ジャンプ大パンチやフライングボディプレスもパワーアップしている。

●スクリューパイルドライバー
スクリューをかけた後、かなり間合いが開いてしまうので、立て続けにスクリューをかけられなくなった。とは言え、威力は変わっていないので安心してくれ。

●ダブルラリアット
回転中に前後に移動できるようになった。さらに、起き上がりに使えば対空兵器にもなる便利さだ。

●ヘッドバッド
一瞬しか技が出なくなったものの、当たりさえすればほとんどの場合、相手をピヨらせることができる。

スクリューは弱くなったものの、ヘッドバッドは強力だ。



ガイル

ソニックブームの発射した瞬間の足元のやられ判定が大きくなった。全体的に、基本技の攻撃判定が小さくなり、やられ判定が大きくなった。

●サマーソルトキック
威力が半減した。ただし、大で出せば2度当たるようになった。空振りすると着地にスキができるようになり、大、中、小の順にスキが大きくなっている。

弱体化しても最強の座は変わらない。



●ニーバズーカ
サマーソルトの失敗でよく出る技。とび越し投げから逃げたり、ソニックブームをためつつ前に移動するのに使うことができる。

●しゃがみ小パンチ
立ち小パンチとともに連射ができなくなった上、威力、リーチもなくなった。ピヨリからピヨリにはならない。

●しゃがみ中キック
出るのも引っ込むのも遅くなり、若干リーチが短くなった。とはいえ、まだまだ使える技だ。

ダルシム

ヨガフレイムが投げと同じくらいのダメージを与えられるようになった。ヨガファイヤーが小パンチにキャンセルをかけられるようになった。

●ドリルアタック
空中ならどこでも出せるようになった。これにより、飛び道具などを避けやすくなったのはダルシムにとって、非常に嬉しい変更点だろう。

●空中ダメージ
ダメージを受けて跳ね返り、空中にいる間にも追加ダメージを受けるようになった。



空中でダメージをくらうのは、あんまりですわ〜。

ストII ダッシュ ターボ

YOU.A

ワンポイント攻略から一撃必殺の連続技まで
本誌未掲載の新ネタを一挙大公開!!

ターボが発売されてから、はや半年が経過した。この間全国のゲームセンターで技が磨かれてきた。
ゲーメスト本誌でも、新たに発見された技や情報は紹介してきたが、今回はアクション増刊ということで、今まで掲載しきれなかった細かなテクニックも一挙公開しよう。

リュウ・ケン

●空中竜巻の活用法

ターボになって空中竜巻が加わったが、この技は攻撃以外にもいろいろな使い方ができる。ゲーメスト本誌でも紹介してきたが、もう一度おさらいしてみよう。

①空中竜巻→着地後昇龍拳、投げ

これは竜巻のスピードの速いケンで有効な攻めだ。

やたらに空中竜巻ばかり出していては、着地前の降りぎわに攻撃をくらってしまう。相手を幻惑するように使いたい。具体的には、**着地のタイミングをずらしたり相手の裏側に回ったりして、返し技の空振りを狙う**使い方だ。

たとえば、ジャンプでとび込み、早めに技を空振りして相手の足払いを誘い、空中竜巻でかわしてから反撃するといった戦法が考えられる。これと同様に、相手と絡んだ状態から空中竜巻で返し技を空振りさせ、そのスキに着地して昇龍拳を狙う攻め方はほかにもいろいろあるはずだ。

また、相手の返し技が届かないような間合いで空中竜巻を出し、着地後昇龍拳を含みにつかつかと歩いて投げ、さらにその裏をかいて一歩進んで昇龍拳といった攻め方もある。ケンはこれと同じように、昇龍拳をガードさせたあとの着地後も、再び昇龍拳を含みに投げをおり混ぜて攻めると効果的だ。


ジャンプ直後にわざととび蹴りなどを空振りすると…


返す側はつい足払いなどを出したくなるが…

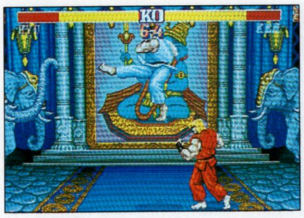

そこを空中竜巻でかわして着地昇龍拳。似たようなトラップはほかにもあるだろう。

②先読み失敗時の1000点昇龍拳回避に

対リュウ・ケン戦で波動拳を先読みしてとび込んだが、読みがはずれて昇龍拳をくらいそうになったとき、空中竜巻を出せばダメージの大きい1000点昇龍拳だけは免れる。

波動拳先読みが当たったときは3段攻撃（リュウならとび蹴り→中足払い大波動拳、ケンならとび蹴り→中足払い小昇龍拳など）、はずれたときは空中竜巻と、瞬時に判断して使い分けられるように訓練しておこう。


先読みが当たったら3段攻撃。


外れたら空中竜巻で1000点昇龍拳を回避。

③敵の小波動拳をジャンプでよけそこないそうになったときの緊急回避に

相手にトリカゴ（端に追い詰めての波動拳連打）にされたとき、波動拳をジャンプでよけようとして失敗した場合に使う。波動拳をバックジャンプでよけようとしていれば、空中竜巻も後向きに出るので反撃をくらいにくい。


早めにジャンプしておき、まずいと思ったら小空中竜巻。

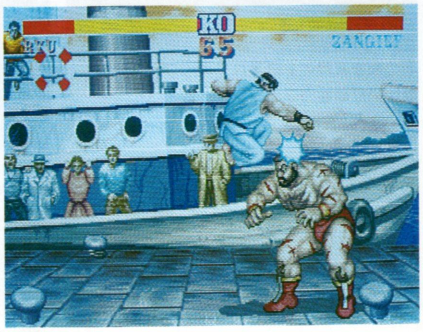
④ジャンプ大（中）パンチキャンセル空中竜巻

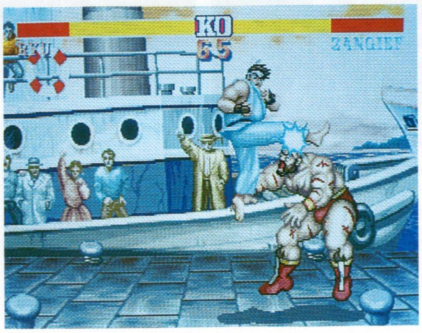
これはおもにザンギエフに対して使う。

ジャンプ大パンチで跳び込んだ場合、ザンギがこれをくらっても、大パンチの打点が高いとそのままくらいスクリューに持っていかれることが多い。

これを防ぐには、大パンチが当たった瞬間にキャンセルさせて空中竜巻を出せばいい。

リュウならザンギは倒れるし、ケンなら竜巻が何発か当たったあとの着地昇龍拳、投げが対処されにくい。


ジャンプ大パンチでとび込んだら…。


当たった瞬間に空中竜巻。大パンチにキャンセルがかかる。

⑤めくりキャンセル空中竜巻

これもケン向きの技だ。

相手の起き上がりにめくりになるように大キックで跳び込み、相手がガードしたら、そのままキャンセル小空中竜巻につなぐ。めくりガードで引きずられるようなかっこうになり、相手が慌てて足払いを出そうとすると、竜巻から着地昇龍拳に当たることが多い。



めくり大キックが当たった瞬間に空中竜巻。



慌てて足払いを出すと着地昇龍拳に当たりやすい。

また、同じ空中竜巻でも大足払いで出せば、リュウ・ケンの大足払いの外側に着地する。相手が足払いを空振りしたら、逆に大足払いを決められる。

●小足払い↓アッパーを利用してピヨリ↓ピヨリを狙う

リュウ・ケンの小足払い↓アッパー（立ち大パンチ）が、小キックと大パンチの同時押しにより連続技となることは、今までにも紹介してきた。

これを利用すると、リュウが相手を左右の端でピヨらせたとき、ピヨリ↓ピヨリを狙える連続技がある。その連続技とは、立ち小キック↓小足払い2発↓アッパー大波動拳だ。

立ち小キックも小足払いにしてかまわないが、こちらのほうがダメージが大きい。

ただし、この連続技が決まるのは、ザンギエフ、ダルシム、サガットを端でピヨらせたときに限り、また必ずしもピヨリ↓ピヨリになるわけではない。

ケンの場合は、ザンギエフがピヨったときにのみ使える連続技で、めくり↓小足払い2発↓アッパー昇龍拳というのもあるが、これも必ずピヨるとは限らない（昇龍拳を大波動拳に変えればリュウでも可能）。

●遠い間合いからのとび込みを正拳（立ち大パンチ）で返す

正拳はこれまでもガイルのとび込みを返すのに使われていたが、ターボではガイル以外にリュウ・ケンやブランカ、サガットのとび蹴りまでも落とせる。とはいっても、かなり遠い間合いからとんできた場合のみだ。しかも、相手がとび蹴りを出さなければ、正拳は空振りしてしまう。



遠距離からのとび込みなら、ほとんどの技に勝てる。相手が技を出さないと空振り。

昇龍拳を出したいが、相手が技を出さないと空振りになってしまうような間合いのとび込みに、正拳を使うといいだろう。

●実はジャンプ小パンチは強い

ケンのジャンプ大パンチが強力なとび込み技であることは知られているが、実は、ある意味ではジャンプ小パンチのほうが強いともいえる。

というのは、ザンギエフ相手にとび込むとき、大パンチだと、ダブルラリアットを出すタイミングによっては一方的に返されるのに対して、小パンチだと悪くても相討ちになるからだ。

実際、ザンギエフがもうすぐピヨりそうなとき、相討ち覚悟で小パンチでとび込む手は使える。一見人をバカにしたような技だが、実はあなどれないのだ。



ナメたような技だが、ザンギエフが完全に勝てる技はない。

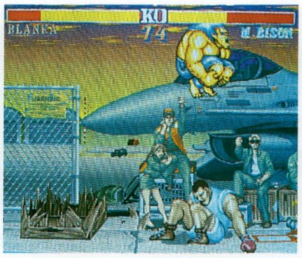
ブランカ

●めくりバーチカルで攻めろ

大バーチカルローリングは、比較的近距離で出すと、頭上に落ちるかっこうになるため、相手としてはどちらかにガードしていいのか分かりにくい。

しかも、くらうと必ず足払いなどが連続で入ってしまう。

相手の起き上がりに、いやらしい間合いから大バーチカル

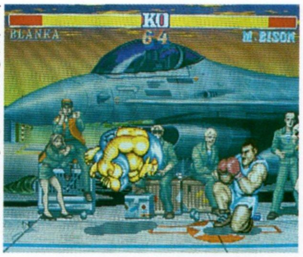


起き上がりの脳天バーチカルは、どっちにガードしていいのかわかりにくい。

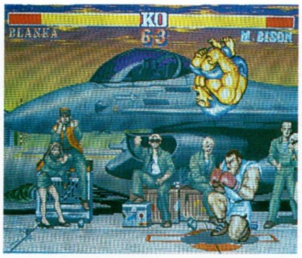
で攻めると効果的だ。

また、バーチカルローリングをためたまま、ローリングアタックを出せることを利用した技で、こんな攻め方もある。

遠い間合いから小ローリングを出し、いったん相手の近くに着地してから、すぐに大バーチカルで頭上を狙うと



下にためたままの小ローリングでいったん相手の近くに着地し…。



そこから大バーチカル。ちょっとあせる。

いうもの。

レバー操作は、左下にためて下↓右下でまずローリング、続いて右下↓上でバーチカルとなる。相手の意表をついて使おう。

●バーチカル↓立ち中パンチ↓バーチカルをマスターせよ

ブランカの連続技といえば、ジャンプ大パンチ↓立ち中パンチ↓大足払いがメジャーだが、めくりバーチカルローリング↓立ち中パンチ↓バーチカルローリングというのも実は使える。操作や間合いの合わせ方が難しいため、相手がピヨったときの決め技には向かないが、前述のめくりバーチカルから直接つなげられれば、ピヨリ確定の超強力な連続技になる。ぜひともマスタ



めくりバーチカルが決まったら…。



着地後、下からレバーニュートラルにして中パンチ。



そのまま素早く上に入れてキック。難しいが破壊力はバツグン。

ーして使いこなしたい。

ザンギエフ

●しゃがみダブルラリアットで大パンチを撃墜する

リュウ・ケンの大パンチでの跳び込みは、基本的にダブルラリアットで返すわけだが、間合いや出すタイミングによっては一方的にくらってしまうことも多い。

ここで大パンチに勝つ確率を上げるには、リュウ・ケンの大パンチを、ひとまずしゃ



リュウ・ケンが跳び込んできたら、とりあえずしゃがんで…。



できるだけひきつけてからダブルラリアット。

がんで引きつけてからダブルラリアットを出すといい。これなら、確実にラリアットが出てさえいれば、悪くても相討ちに持ち込めるのだ。

●いろいろなスクリュー入力法

ひとことにスクリューといっても、いろいろな入力法がある。ときと場合によって、確実でリスクの小さい回し方を選ぶことが必要だ。ボタンは入力受け付けの時間を考えると、小パンチでかけるのが望ましい。

①立ちスクリュー

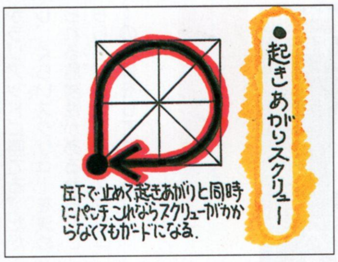


前から右回りに回転させ、上に入れたと同時にパンチ。

②起き上がりスクリュー

こちらの起き上がりに相手が近くにいるときは、起き上がりスクリューがかからなくても、足払いをガードできるように入力する。

起き上がる直前に左下から右回りに回転させ、左下で止



めて起き上がりの瞬間にパンチ。

③ダブルラリアットからのくらいスクリュー

敵の跳び込みをダブルラリアットを返そうとしつつ、くらった場合を想定して入力しておく。

ガード方向（左）に入れながらダブルラリアットを出し、

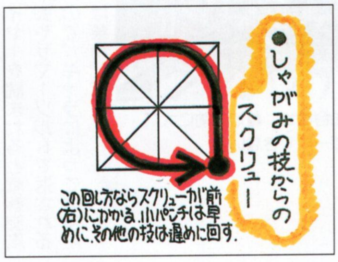


右回りに回転させて左下でパンチ。

④しゃがみの技からのスクリュー

左下で技を出し、右回りに回転させて左下でパンチ。技の大中小によって、回し方の速さを調節すること。

スクリューで前（右）に寄せたいときは、右下で技を出し、左回りに回転させて右下

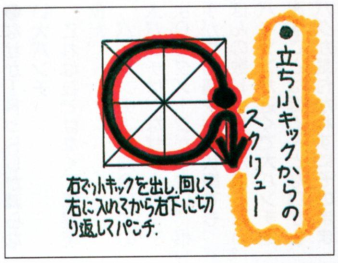


でパンチ。相手を端に追い詰めたときは、このほうがいい。

⑤立ち小キックからのスクリュー

右で小キックを出し、左回りに回転させて右でパンチ。

昇龍拳で返される恐れのあるときは、左回りに回転させ、右にいれたあとに右下で止めてパンチ。これならスクリュ



ーがかからず、昇龍拳を出された場合でもくらわずにすむ。

⑥ジャンプ小、中キックからのスクリュー

ジャンプ中に右で技を出し、左回りに回転させて（ジャンプ中に上を通過しておくこと）着地後、右でパンチ。

昇龍拳の危険があるときは、



同じように右下に入れてからパンチ。

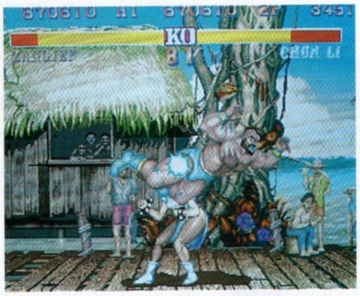
●ジャンプ中キック→スクリュー

ザンギエフのとび込み技としては、ジャンプ大パンチがよく使われるが、これだと相手がガードしてもくらっても、間合いが離れてしまうため、そのままスクリューに持っていくのは難しい。

そこで生きてくるのが、ジャンプ中キック→スクリューだ。中キックは技自体の強さもそこそこで、大の技ほど間合いも開かないため、着地後スクリューにつなぎやすい。相手の起き上がりにとび込むときにも使える。

●めくりが決まったら一気にピヨらせろ

密着した状態からのボディプレスが決まったときは、しゃがみ小パンチ3発→大足払いでピヨらせるのがいい。同時押しなどは必要なく、どのキャラに対しても入る。めくったらまずはピヨらせて、そ



最初はめくりボディプレスから。



着地後すぐに立ち中パンチ。ここは中パンチを連打しているくらいでもいい。

れからさらに連続技を決めよう。

●ピヨらせたときの連続技は四段

ターボでは立ち小パンチが連続で入りにくくなったため、立ち小パンチ連打→スクリューは難しい。

キャラによってはより強力な連続技も入るが、めくりボディプレス→立ち中パンチ→小足払い→スクリューなら、ブランカ以外には決まる。ただし、最後のスクリューは無



そして立ち小キック。ブランカに対しては小足払いを代用する。



最後にスクリューで締め。3分の2近いダメージを与える。

敵技で返される恐れがあるので、確実に決めたいならば、スクリューの代わりに大足払いを入れよう。
　これらの連続技は、ブランカに対しては立ち小キックがひざ蹴りになってしまう。そこで、スクリューで締めるときは、立ち小キックを小足払いに、大足払いで締めるときにはめくりボディプレス→しゃがみ小パンチ→立ち中パンチ→大足払いにそれぞれ変えて連続技を決めること。

●登り中パンチを対空兵器に使え

　やたらに跳び込んでくるブランカには、ダブルラリアットより、登り中パンチで撃墜するのが確実だ。着地後のスクリューにもつなぎやすい。同じ登り攻撃でも、大パンチやキック系は上方向に弱いため返り討ちにあうことが多い。

●起き上がりラリアットはジャンプパンチで止められる

　比較的遠い間合いでの垂直ジャンプ大パンチは、ダブルラリアットに一方的に勝てる。相手の起き上がりに垂直ジャンプしてダブルラリアットを誘い、脳天をたたく手は使える。
　これを警戒してダブルラリアットを出さない相手には、そのまま着地してすかしスクリューを狙ってみよう。
　また、斜めジャンプでとび込むときは、今度は中パンチがラリアットに勝てる。ただし、くらいスクリューを決められる危険性があるから、こちらも対抗して着地スクリューの準備をしておこう。

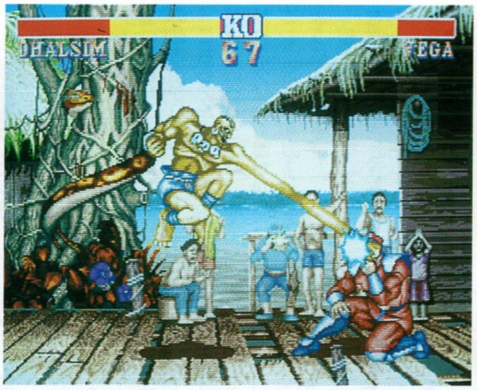


起き上がりダブルラリアットが出ていても止められる。このあと着地スクリューへ。

ダルシム

●スラスト2発→ヨガファイヤー

　ダルシムには連続技といえるほどの攻撃はないが、相手に密着してスラストキック（しゃがみ中キック）2発→ヨガファイヤーで間合いをあけられる。2発目のスラストからヨガファイヤーへはキャンセル技でつなぐこと。相手の起き上がりなどに狙うといいだろう。ただし、ヨガファイヤーを読まれると竜巻旋風脚やサマーソルトで返されるので、キャラによっては多用は禁物だ。



相手の起き上がりにタイミングを合わせ、着地寸前に大パンチを当てる。これはしゃがみガードできない。



着地直後のズーム大パンチも連続で決まる。うっかりするとくらいやすい。

●対空兵器めくり中スラ→頭突きでピヨらせろ

　リュウ・ケンの跳び込みはすべて大スライディングでも落とせるが、相手の向こうにまわるように中スラを当て、すぐに頭突きにつなぐと、三段の連続技になる。これが決まれば必ずピヨるが、間合いの合わせ方がかなり微妙なので（近いとスラストキックになってしまう）、あまり実戦向きとはいえない。

●意表を突く連続技ジャンプ大パンチ→着地大パンチ

　ジャンプ大パンチはしゃがみガードできないことを利用した技だ。斜めジャンプから着地寸前に大パンチを当て、直後に大パンチ。これが連続技になる。相手の起き上がりに狙うとひっかかりやすい。

バイソン

●同時押しでつながる連続技

　あまり使える技とはいえないが、しゃがみ小キック→立ち中パンチが、立ち中パンチを小キックと中パンチの同時押しで出すことにより、連続技になる。
　しゃがみ小キックの連続から、締めに中パンチを決めるといいだろう。中のかわりに大パンチでも入るが、ちょっとタイミングがシビアだ。

●なぜか1ドットしか減らない大パンチ

　これは技ではなく、驚異現象だ。
　バイソンの近い間合いでの大パンチは、なぜか小パンチよりもダメージが小さい。相手が体力満タンの状態でも、ほんの数ドットしか減らない。バイソンが近くで大パンチを出すことはほとんどないから、バグが気付かれずにそのまま残ってしまったのだろう。

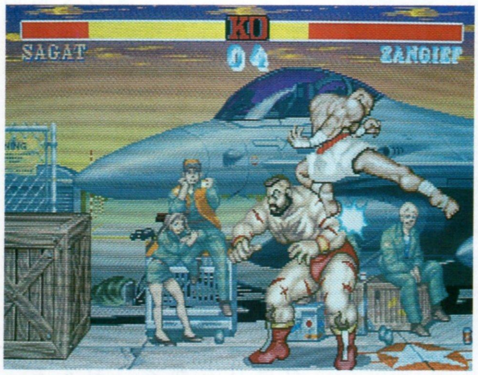


体力満タンからでもこんなもんしか減らない。これがホントの『謎の技』！

サガット

●これができればサガットマスター

　実戦ではとても使えないだろうが、ザンギエフに対してウルトラD級の連続技が入る。
　それは、めくり大キック→立ち中キック→立ち小パンチ→大タイガーアッパーカットというものだ。
　この連続技の最も難しいのは、最初のめくり大キック。そのあとの中キックからジャブへも目押しが必要で、全部をつなげるには相当な練習が必要だ。



めくるだけでも難しいのに…最後まで通しで決まれば勲章モンかも。

オラッ!!逃げろぉー!!
ゲーメストが来たぞぉー!!



おばあさんの話



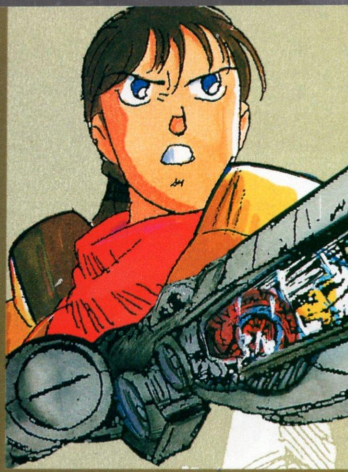
　毎月30日になるとゲーメストっちゅうのがくるだよ。まあ、てえしたこたあねえだが、機嫌サ悪くすると、うるさいだで530円（時に550円）やって、また山に帰ってくちゅうウワサじゃよ。

通りすがりの人の話

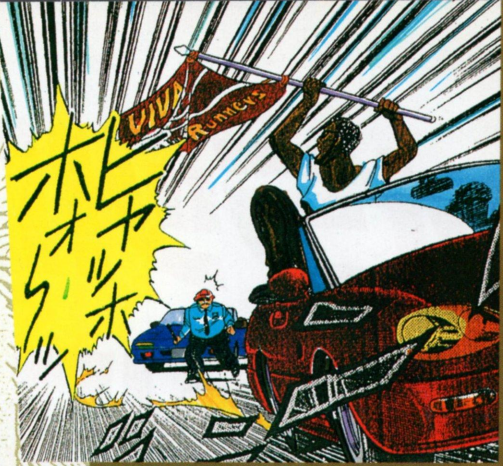


　やっぱさあ、ゲーメストっていいんだよな、何でかわかんないけど。つくってる奴らもバカだっていうか、バカになってつくってるって感じなんだよな。煮詰まっているっていうか、濃いっていうか、要領わりいっつーかね。でも、最後にはそういう奴が勝利者になるっていう確信みたいなのが見えるんだよな。読むほうも唯一読者になってみたいとか思わせちゃうんだな。俺が一番分かってるというか、ヘタをすりゃ俺のほうがゲーメストよりわかってる、みたいな感じなんだよな。俺はまあ敗北主義者だけどな。

いろいろいわれておりますが、
月刊ゲーメストは毎月30日発売　530円
よろしくお願いします。



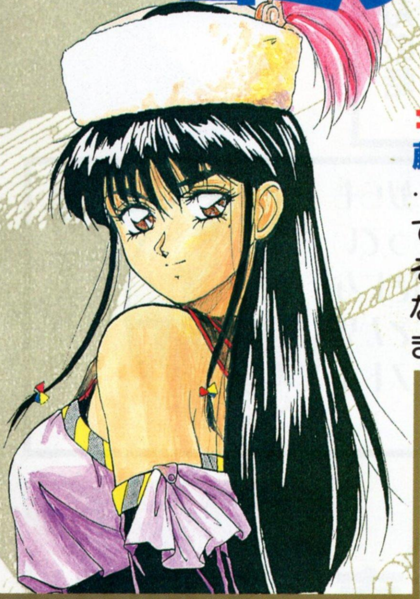
ゲーム企画者による2大スペクタクル!!
ガイアポリス／コナミ開発スタッフ
メタルブラック／仙波隆綱



セガ・ドライブコミック第1弾！
アウトランナーズ／上田しんご

いてこましてあげましょう。

カづくの超越コミック!!
コミックゲーメストVol.4
7月19日発売





ゴリ押し!!戯キャライラストギャラリー
藤原カムイ　山田章博　沢田翔　竹邑真字
……そして、ポスターはですね、巻頭についているんですが、雑君保プの「ワーヒー2」そして、草壁嘉紋の「キャプテンコマンドー」なんですよ。どうです！見てみたいとは思いませんか？ほ～ら、やっぱり!!

もちろん。
餓狼伝説2／MONDO. 恵
ワールドヒーローズ2／雑君保プ
アンダーカバーコップス／古葉美一
出たな！ツインビー／吉崎観音
世紀末格闘少女伝説ぐれん／こいでたく
コットン／水上広樹
ダークエッジ／なかどくにひこ
コンティニュー／ひさの瑠珈
第3回ゲーパロ4コマグランプリ
なちゅらるアニマ／滝沢ひろゆき
アクアリウム／須藤真澄
スーパーリアル麻雀PⅣ／明日香景介
Mestyな人々／塩原利康

諸君、これは夢じゃないぞ！
ソニックウィングス／織倉まこと

無尽蔵の力技!!
キャプテンコマンドー／草壁嘉紋

コミックゲーメストVol.4　7月19日発売　580YEN

闘え！読者サービス部

ついに出た！といった感じの格闘増刊ですが、いかがなもんでしょうか？　その中でも、ひときわ目を引く"読者サービス部"格闘増刊の名のとうり、格闘ゲームグッズがてんこもりです。
　増ページでパワーupしたサービス部のおすすめは、これからの暑い季節にはピッタリのTシャツ各種。　新製品の餓狼伝説2Tシャツをはじめ、対戦野郎Tシャツやゲーメストオリジナルキャップなど、いろいろあります。でも、なんといっても格闘野郎の必須アイテムはこれしかない"餓狼伝説2ビデオ"ゲーメストスタッフが、気合いで創った超大作！まだ見てない君は今からでも遅くない！すぐサービス部に注文だ！

餓狼伝説２テレカセットA

テレカ12枚（画面合成）＋特製ケース
●１万5000円★通販番号SS-15　送料360円





餓狼伝説２テレカセットB

テレカ12枚（イラスト）＋特製ケース
●１万5000円★通販番号SS-20　送料360円

まだまだ出すぞ!!
餓狼伝説グッズで
大爆発だぁ!!!



バトルテリー



バトル東



バトルアンディ



バトルファイターズ

餓狼伝説アニメテレカ

●各1300円送料サービス
バトルテリー
★通販番号SS-16
バトルアンディ
★通販番号SS-17
バトル東
★通販番号SS-18
バトルファイターズ
★通販番号SS-19









MONDO餓狼２テレカ

●各1300円送料サービス
テリーテレカ
★通販番号SS-11
アンディテレカ
★通販番号SS-12
東丈テレカ
★通販番号SS-13
不知火舞テレカ
★通販番号SS-14

ゲーメストレーベル第2弾だ!!
ビデオ餓狼伝説2➡好評発売中
「餓狼伝説2ー新たなる闘いー」
★通販番号GV-2　　6000円

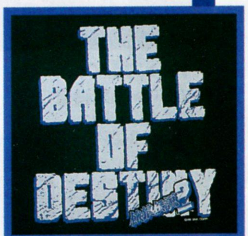






MONDO
餓狼２Tシャツ

●各2500円　送料360円
テリーTシャツ
★通販番号SS-8
アンディTシャツ
★通販番号SS-9
東丈Tシャツ
★通販番号SS-10

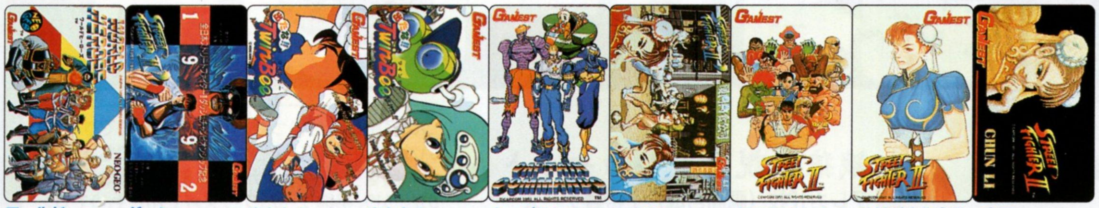


餓狼伝説２
ロゴTシャツ

●2500円
★通販番号W-11
送料360円

テレホンカード

送料サービス



- ワールドヒーローズ ●1200円 ★通販番号A-1
- ダッシュ大会記念 ●1200円 ★通販番号G-5
- 出たな！ツインビー・B ●1000円 ★通販番号K-4
- 出たな！ツインビー・A ●1000円 ★通販番号K-1
- キャプテンコマンドー ●1000円 ★通販番号C-14
- 春麗ダッシュ ●1000円 ★通販番号C-16
- オリジナルストII ●1000円 ★通販番号C-10
- オリジナル春麗 ●1000円 ★通販番号C-9
- 春麗 ●1000円 ★通販番号C-8



- 織倉・舞 ●1300円 ★通販番号GS-1
- 織倉・ジャンヌ ●1300円 ★通販番号GA-1
- 織倉・春麗 ●1300円 ★通販番号GC-1
- 織倉・ローザ ●1300円 ★通販番号GI-2
- 餓狼伝説2 ●1200円 ★通販番号SS-3
- 龍虎の拳 ●1200円 ★通販番号SS-2
- 古葉・ローザ ●1300円 ★通販番号GI-1
- 見つめて春麗 ●1200円 ★通販番号C-19
- UCC ●1200円 ★通販番号 I -1



- 織倉まこと ●1300円 ★通販番号CG-7
- 中垣　慶 ●1300円 ★通販番号CG-6
- 柴田昌弘 ●1300円 ★通販番号CG-5
- 原口清志 ●1300円 ★通販番号CG-4
- 山口賢司 ●1300円 ★通販番号CG-3
- 真鍋譲治 ●1300円 ★通販番号CG-2
- 克　亜樹 ●1300円 ★通販番号CG-1
- 餓狼伝説 ●1000円 ★通販番号SS-1
- コットン ●1000円 ★通販番号S-1



さわやか君、N・Yへ行く　TOSHI



ストIIレポートパッド
●300円
★通販番号C-5
送料１冊250円
２冊以上360円



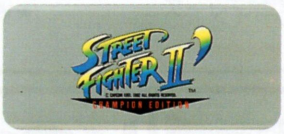
ダッシュレポートパッド
●350円
★通販番号C-20
送料１冊250円
２冊以上360円



餓狼伝説2レポートパッド
●350円
★通販番号SS-6
送料１冊250円
２冊以上360円



ストIIカンペン
●600円★通販番号C-7
送料１個250円
２個以上360円



ダッシュカンペン
●700円★通販番号C-21
送料１個250円
２個以上360円



餓狼伝説2カンペン
●700円★通販番号SS-4
送料１個250円
２個以上360円

Tシャツ

●各2300円　送料360円



対戦野郎Tシャツ
★通販番号W-6



餓狼伝説Tシャツ
★通販番号W-7



雑君Tシャツ
★通販番号W-10

下敷き

送料１枚175円　２枚以上250円



- 出たな！ツインビー ●280円 ★通販番号K-2
- ファイティング春麗 ●280円 ★通販番号C-18
- オリジナル春麗 ●280円 ★通販番号C-11
- ストII ●250円 ★通販番号C-6
- 餓狼伝説2 ●280円 ★通販番号SS-5



あのギャルアイテレカが、ついに登場です。読者の投票で決まったベスト30の中から選り抜いて作った、ゲーメストだけの限定品。まだまだ製作進行中ですので、あの娘がいなくても気落ちせずに待っててくださいね。

ギャルズアイランド2 発売記念テレカ

●各1200円　送料サービス

真尾まお	★通販番号G2-1
ローザ	★通販番号G2-2
ウィンビー	★通販番号G2-3
メローラ	★通販番号G2-4
ジャンヌ	★通販番号G2-5
イレーネ	★通販番号G2-6



オリジナルテレカケース
●1000円★通販番号G-4
送料２冊まで250円
　3冊以上360円
(24枚収納：テレカは付いてきません)



オリジナルマグカップ
送料込み●1600円（本体価格800円）
★通販番号G-7
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



ダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚＋特製ケース
●１万5000円★通販番号C-15
送料360円



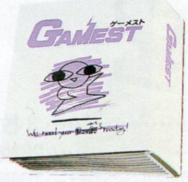
ストⅡ最強下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
●3800円★通販番号C-12
送料600円



ストⅡニューアイテムセット
下敷き＋テレカ２枚
＋おまけノート
●2200円★通販番号SN-1
送料１セット250円
2セット以上500円



ストⅡステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
●1100円★通販番号SC-1
送料１セット360円
2セット以上500円



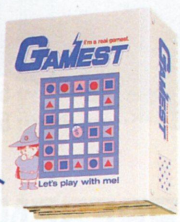
ゲーメストバインダー
●800円★通販番号B-1
送料何冊でも600円



オリジナルキャップ
送料込み●3800円（本体価格3000円）
★通販番号W-8
色は黒と白があるので欲しい色を書いてください。
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



餓狼伝説2 ステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
●1250円★通販番号SS-7
送料１セット360円
2セット以上500円



NEWバインダー
●1200円★通販番号B-2
送料何冊でも600円



ツインビーセット
下敷き＋テレカ２点
＋おまけノート
●2200円★通販番号K-5
送料１セット250円
2セット以上500円



ダッシュカンペンセット
下敷き＋レポートパッド
＋カンペン＋おまけノート
●1250円★通販番号SC-3
送料１セット360円
2セット以上500円

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

○ゲーメスト増刊号に付いている、別紙の払込通知票または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご注文からお届けまで**2週間以上**かかりますが、商品によっては1カ**月以上**かかってしまうことがありますのでご了承ください。
○返品については、お届けの商品が不良品もしくは配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格はすべて税込みです。
○ビデオは**VHS**のみです。

郵便振替口座番号：東京５−98420
㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03-3293-9326
（月−金：ＡＭ10:00−ＰＭ5:00）

送料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD：１枚…250円
　2枚(2枚組)・3枚(3枚組)…360円
　4枚以上……400円。
◆たくさんの商品を買った場合にはその中の送料で一番高い送料を送ってください。
例：むーちゃんテレカ１枚………0円
オリジナルテレカケース１冊…250円
餓狼伝説２カンペン２セット…360円
◎以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点差し上げます。
　チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


A・シャーペン&ボールペン★10点


B・タオル★40点


C・古葉美一テレカ★20点


D・SAKOテレカ★20点


E・クッション★60点

必殺荒ワザ増刊最新格闘ゲーム!!
読んだ奴だけいただける!?(運も必要)

読者プレゼント

プレゼント希望の方は、112ページのアンケートハガキで申し込んで下さい。





CAPCOM PRESENT

I.パニッシャーポスター……………………………………50枚
J.ストII'ターボポスター……………………………………5枚
K.ポストカード(8種)……………………………………20枚
L.ファイナルファイトテレカ……………………………2枚
M.ストリートファイターIIテレカ………………………2枚
N.ロックマンテレカ…………………………………………1枚

KONAMI PRESENT

O.ビックバイパーキャストモデル(1/200)…………2個
ゲームボーイソフト
P.アウトバースト ……………………………………………3本
Q.スーファミソフト
タイニートゥーンアドベンチャーズ ………………3本

SNK PRESENT

A.餓狼伝説2スタッフジャンパー……………3着
B.ファイヤースープレックスポスター……5枚
C.餓狼伝説アニメ番組宣伝ポスター………4枚





SEGA PRESENT

R.メガドライブ本体………………………………………5台
S.メガドラソフト餓狼伝説……………………………5本

ADK PRESENT

D.韓国EXPO'93ハンカチ……………………………3枚
E.韓国EXPO'93ポスター…………………………20枚
F.韓国EXPO'93ネオジオ・ワールド時計…10個







DATAEAST PRESENT

T.データイースト特製福袋…………………10セット
秘密パンフレット3種
その他秘密アイテムたくさん

GAMEST PRESENT

G.ゲーメストオリジナルポロシャツ………4着
H.餓狼2ビデオ………………………………………6本


世界対戦始まる!
100
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
好評活躍中!
2人対戦プレイ
ネオ・ジオ用ワールドヒーローズ2
6月4日発売!28,000円(税別)
WORLD HEROES 2™
©ADK 1993 ALL RIGHT RESERVED.
ADKテレフォンサービス開始!
048-775-2347
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


©1993 ADK CORP./©1993 SNK CORP.
100メガショックで、やってくる!!
素敵
「ワールドヒーローズ2」は、100メガパワーで超進化を実現。リニューアルしたデスマッチモードと10カウント制で存分に闘え！さらに、ド派手なグラフィックも超魅力的。ジャンヌの乙女の願いを叶えるのはキミだ!?
史上最強バトル、今新たに！
ワールドヒーローズ2!!
WORLD HEROES 2™
ネオジオ専用ロムカセット
146メガ
好評発売中!!
ワールドヒーローズ2
28,000円（税別）
PLAYER SELECT
がんばれ！チーム紳助!!
TEAM SHINSUKE SNKが、
いよいよ鈴鹿8耐に参戦！応援よろしく。!!


The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
凄い奴らが、やってくる！
大胆
あのハチャメチャで超個性的なワールドヒーロー達が帰ってきた。日本柔道期待のヒロイン弱冠16歳のリョウコをはじめ、6人のニューヒーロー達も新たに参戦。常識を超えたバトルにキミのハートは釘付けだゾ！
激突16キャラ！
選べるキャラクターは14人。
あとの2人は、
キミの目で確かめろ！
ラスプーチン
ドラゴン
ハンゾウ
キャプテンキッド
J・カーン
ブロッケン
J・マキシム
エリック
マッドマン
マッスルパワー
フウマ
シュラ
NEO GEO

最新格闘ゲーム
必殺荒ワザ増刊
No.95
平成5年7月30日発行
第8巻第13号通巻95号
昭和62年5月6日
第3種郵便物認可
発行人●加藤　博／編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9326
定価980円
(本体951円) 送料91円



雑誌03660-7 Printed in Japan

T1003660070986